no.626
2001年1/15
アミューズメント通信
JANUARY 15, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2―2―1 八千代ビル　☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

レーザーポインターによる事故防止で

通産省が販売と提供の自粛要請

AOUなど18の業者団体に対し 日本玩具協会は「謹告」出し注意

子どもがレーザーポインターを遊び道具に使ってレーザー光線を当てられた人が視力障害を起こすという例があるため、通産省・文化関連産業課は十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供などする十八の関連事業者団体に対し、販売など自粛するよう求める要請文を送った。

レーザーポインターを子どもたちが入手しているルートは主に、店頭の自販機（通称ガチャガチャ）、スーパーやデパート、ゲーム場のクレーンゲーム機の景品となっている。このためクレーンゲーム機の景品関係として、全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）、日本SC遊園協会（NSA）、全日本遊園施設協会（JAPEA）に対し要請文が送られた（JAMMAはメーカー団体という理由で外された）。

その他の送付先は日本玩具協会、日本百貨店協会などとなっている。また以上の協力要請とは別に、文部省経由で全国の小中学校と児童・生徒の父兄へも協力要請した。

関連事業者団体への要請文の内容は次のとおりで、「別添資料」は下の表となっている。

レーザーポインタの販売等について

レーザーポインタ（携帯型レーザー光発生装置）は本来会議等で使用される文房具ですが、一部報道に見られるとおり、最近は様々な形状のものが市販されており、玩具として使用されるケースが目立っております。その中には直接ビーム又は鏡面反射光を裸眼で観察したとき極めて大きな危険性があるとされるJIS C6801及びC6802規格（以下、単に「JIS規格」という）クラス3Bに該当するものが多く含まれていると考えられており、その危険性（別添資料を参照）に鑑み、当省におきましても現在対策を検討中であります。

つきましては、さしあたって当分の間、JIS規格クラス2以下のものであることが明記されたものを除き、レーザーポインタの販売（ゲームの景品等としての譲渡を含む。以下、「販売等」という）は自粛していただきますようお願いいたします。なお、JIS規格クラス2以下と明記されたものについても、販売等にあたって、当該製品を児童・生徒が使用する場合には必ず大人の管理下で適切な使用を行わせるべく注意喚起していただきますようお願いします。

以上

レーザーポインターによる事故防止については先に、国民生活センターが調査結果を踏まえた上で十一月二日、関連業者団体などに改善を求める要望書を送っている。今回は通産省による協力要請で、行政が対策に乗り出すことになった。

AM業界関連では、NSAが十二月十二日の例会で国民生活センターによる注意情報を説明した上で、NSA会員の営業所でクレーンゲーム機にレーザーポインターを景品として使用しないよう自粛することを申し合わせた。またやむを得ず使う場合でも、レーザーポインター使用方法に注意書を付け、人に向けてレーザー光線を当てない、大人の管理下でのみ使う――などを含め、十二月十八日付で会員に通知している。

AOUは機関紙一月号で取り上げるほか、とくに対応を予定していないとしている。JAPEAは会員に情報を配布する予定で、年明けの理事会でその内容を決めるとしている。

なお日本玩具協会は年末発行の業界紙に謹告を出した。そこではまず、十二月四日夜にNHK総合テレビ「クローズアップ現代」で「レーザーポインター事故の実態」が放映され、深刻な事故例が紹介されたほか、通産省からの要請があったとした上で、子どもが遊び道具として誤って使用することのないよう配慮を求めている。

レーザーポインターは本来、講演会や発表会などで指示棒の代わりに用いられるよう製品化されたもので数千円するものであったが、最近では百円、二百円といった低価格品が注意書きなしに、また注意書があっても日本語でないなど意味をなさない状態で販売、提供されることになった。しかし危険な商品であるので、景品としての使用は避けるよう望まれている。

クラス	内容
クラス1	合理的に予知可能な運転条件で安全である。
クラス2	400nm～700nmの波長範囲で可視放射を放出する。目の保護は、通常まばたき反射作用を含む嫌悪反応によってなされる。長時間（0.25秒以上）のビーム内観察状態は危険。
クラス3A	裸眼での観察に対して安全である。400nm～700nmの波長範囲で放出するレーザーに対して、保護はまばたき反射作用を含む嫌悪反応によってなされる。他の波長に対しては、裸眼に対する危険性はクラス1よりも大きくはない。光学的手段（顕微鏡等）による直接のビーム内観察状態（直接ビームまたは鏡面反射光を観察する状態）は危険。
クラス3B	直接のビーム内観察状態は常に危険なものである。拡散反射の観察は、通常安全である。
クラス4	危険な拡散反射を生じる能力を持つ。それらは皮膚障害を起こし、また火災発生の危険がある。これらの使用には細心の注意が必要である。

ナムコとセガ社受賞

00年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」

ソニックチームの中社長（左）とセガ社の永井専務

本紙チャートのデータに基づく二〇〇〇年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」は、前号既報のとおり、ソフトウェア部門でナムコの対戦格闘ゲーム「鉄拳タッグトーナメント」、完成品タイプ部門でセガ社のマラカスを使った音楽ゲーム「サンバDEアミーゴ」と決定。小社では十二月下旬、ナムコの猿川昭義常務と、セガ社の永井明専務にそれぞれ記念楯を贈った。

ナムコ「鉄拳タッグトーナメント」は九九年七月以来、国内で約九千枚、海外で約一万枚の計一万九千枚を出荷した。九七年と九八年の二年連続受賞した「鉄拳3」の人気を引き継ぐもので、ゲーム途中で交代できるタッグを採り入れるなど工夫し、下降気味の格闘ゲームの中でも健闘した。猿川常務は、「近いうちに次作（鉄拳4）をシステム246のゲームソフトとして出荷を予定しているので、ご期待下さい」と語っている。

AM通信社の赤木社長とナムコの猿川常務（右）

セガ社「サンバDEアミーゴ」は九九年十二月以来、国内で千五百台出荷した（海外はない）。タイミングよくマラカスを振る音楽ゲームだが、家庭用ゲームソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を開発した中裕司ソニックチーム社長が担当した。新バージョン「サンバDEアミーゴ2000」は十二月に出荷された。

ナムコとセガ社

物流業務を統合

SLSに4月1日から

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）と㈱セガ（本社東京、大川功社長）は十二月十一日、両社の業務用ゲーム機や景品などの物流業務を、セガ社の物流子会社である㈱セガ・ロジスティクスサービス（本社東京都大田区、略称SLS、小野忠彦社長）に統合することで業務提携したと発表した。SLSによるナムコの物流業務開始は四月一日を予定している。

ゲーム場をめぐる市場は、家庭用や携帯電話などの普及により厳しい環境にあるため、単独での合理化には限界があるとして、まず業界大手二社が物流業務で統合することになったもの。両社は保守・サービス業務の統合も検討するほか、業界他社にも物流統合に参加するよう呼びかけるとしている。

SLSは九五年四月、物流とサービスパーツ業務・補修メンテナンスを主な業務として、セガ社から分離独立した子会社で、二〇〇一年三月期の売上高は六十億円と見込まれている。セガ社は全国にある系列店約六百店と販売先に対し、SLSを通じて機器、景品などを販売してきた。

ナムコとセガ社の物流を統合することにより、ナムコの直営店約四百三十店と販売先に向けての物流が加わり、物流とその関連経費のコストダウンを図ることができる。統合後の二〇〇二年四月期のSLSの売上高は百億円と予想されている。

このためナムコでは物流業務担当者をSLSに出向させる。統合の手順は、まず景品類を対象に①製造拠点から物流拠点への輸送、②物流（または製造）拠点から販売・配送先への輸送、③付属品の輸送と保管などの実務を進めていく予定。

ナムコでは九九年二月以来、川崎市川崎区の商品センターに物流を集約してきたが、セガ社との物流統合によりSLSが使う千葉県佐倉市の物流拠点とともに、統合後もナムコ・商品センターが利用されることになる。

コナミとの知的所有権紛争

PCCWジャパン和解

音楽ゲームの特許めぐる法的結論なしに

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）とパシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン㈱（PCCWジャパン、旧ジャレコ、トッド・ボナー社長）は[illegible]

この知的財産権紛争は[illegible]

[illegible]しているとして仮処分を申請（今回取り下げ）。

八月九日、コナミはナムコ「ギタージャム」が「ビートマニア」特許を侵害しているとして仮処分を申請（和解で取り下げ）。

八月十八日、コナミはPCCWジャパン「ロックントレッド」も特許侵害として仮処分を申請（今回取り下げ）。

十月二十七日、ナムコはコナミの家庭用「実況パワフルプロ野球99開幕版」が、ナムコの「CD-ROM読み込み中のミニゲーム」特許を侵害するとして本訴を提起するとともに仮処分を申請（和解で取り下げ）。

ナムコとコナミが二〇〇〇年七月三日に和解し、それぞれが提出していた訴えを取り下げた。その後の争いはコナミとPCCWジャパンの争いに絞られ、とくに「ビートマニア」特許の無効審判請求の結果がどう示されるか注目されていた。

しかし争いの当事者である旧ジャレコは、香港のネットワーク大手であるPCCW社によって買収されることが二〇〇〇年八月十日に明らかになり、その後資本の異動とともにトップも交替するなど経営が激変した。しかもPCCWジャパンはネットビジネスを展開していく上で、ゲームコンテンツ提供を円滑に進める必要から、コナミとの紛争を終えることになったと考えられている。

知的所有権をめぐる紛争だったが結論が不明なまま終了したことになる。

PCCWジャパン

制作会社を買収

親会社とともに新CIに

PCCWジャパン（旧ジャレコ）は十二月四日、携帯電話向けコンテンツ制作会社の㈱ビー・ファクトリー（本社東京、桜井尚社長）を買収したと発表した。

[illegible]社だったが、五%所有する経営陣が十一月二十八日に四〇・五%まで所有することになった。十二月四日、バンダイ・ビジュアルが持っていた五九・五%のうち五一%をPCCWジャパンが、また八・五%を独立系ベンチャーキャピタルのボストンベンチャーズ社が取得した。

PCCWジャパンはインターネット上での情報サービス「NOW」をすでに開始しているが、日本市場向けには二〇〇一年中にスタートさせる予定で、その際ビー・ファクトリーのコンテンツ制作のノウハウを活用することになる。

また香港の親会社、PCCWが新CIを決めたのに伴い、PCCWジャパンもこれに合わせたCIを使用することになった。PCCWによると、このデザインは経営姿勢の力強さ、堅実性、安全性、継続的な成長を象徴しているとのこと。

なお取締役だった平島稔氏は十一月末にPCCWジャパンを退任したことが知られている。

PCCW・Jの予定ロゴ

未成年の禁酒禁煙

53年ぶり法改正

販売違反の罰則を強化

未成年者喫煙禁止法と未成年者飲酒禁止法が五十三年ぶりに改正、十二月一日に公布され、二〇〇〇年十二月三十一日に施行されることになった。

これら二法は二十歳未満の者の喫煙、飲酒を禁止し、持っているたばこ、酒類を没収できることにした上で、喫煙や飲酒の目的を知った上でたばこや酒類を販売などした営業者らに対して罰則を設けている。

今回の法改正では、未成年者へのたばこ販売禁止違反について、罰金を従来の二万円以下から五十万円以下に引き上げ、また酒類販売など禁止違反について、罰則を従来の科料（千円以上一万円未満）から罰金五十万円以下に引き上げた。

また営業者が法人の場合は、未成年者にたばこを販売した人だけでなく法人も処罰できる、とする両罰規定を設けた。

これら二法は未成年者が喫煙、飲酒することをその親が知った場合は、喫煙、飲酒を制止するよう義務付け、制止しなかった場合は科料の罰則を定めているが、親でもない他人には何ら制止する義務も権限も定めていない。

特許・実用新案 出願公告・公開

（12月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

十二月四日＝「占いライド」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3114355、4-135579。「ゲームシステムおよびゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、コナミ㈱（東京）、3115270、9-351631。

十二月十一日＝「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、3115542、9-239925。「ショベル型ゲーム装置」、同、3115943、4-124346。「電子ゲーム機」、㈱バンプレスト（東京）、3115825、8-153104。「遊戯機の回動型操作装置」、コナミ㈱（東京）、3116027、9-335949。

登録実用新案

十二月八日＝「体感ゲーム機の操作入力装置」、㈲オーケー娯楽機器（愛知）、3073761。

特許出願公開

十二月五日＝「遊技機用リールならびにシンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、㈱井上プロセス工芸（大阪）、12-334079。「スロットマシンの報知制御方法およびその方法が実施されたスロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、12-334080。「スロットマシン」、同、12-334081。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、12-334082。「遊戯用キャッチャーおよび遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、12-334160。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、12-334162。「ゲーム用コントローラ」、同、12-334164。「ゲーム装置、ゲーム装置の画像処理方法および記録媒体」、同、12-334171。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、12-334166。同、12-334167。同、12-334168。「釣り上げゲーム玩具」、マルカ㈱（東京）、12-334161。「通信機能付き電子機器」、カシオ計算機㈱（東京）、12-334163。「遊戯装置」、㈱カプコン（大阪）、12-334165。「ゲーム装置、プログラムを記録した記録媒体」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-334169。「携帯ゲーム機とビデオゲーム機の複合ゲームシステム」、任天堂㈱（京都）12-334170。「ゲーム装置及びゲームプログラムを記録した記録媒体」、アルゼ㈱（東京）、12-334172。「ゲーム機又は携帯用ゲーム機、並びにゲーム表示方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12-334173。「走行車輪とその組立体」、㈱マタハリー（神奈川）、12-334177。

十二月十二日＝「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、12-342738。「遊技機およびそれに用いる基板ケース」、同、12-342752。「スロットマシン」、同、12-342754。「遊技機」、㈱エース電研（東京）、12-342739。同、12-342740。同、12-342742。同、12-342744。「スロットマシン遊技機」、㈱オリンピア（東京）、12-342741㊞。「スロットマシン」同、12-342753㊞。同、㈱三和（群馬）、12-342745。同、12-342746。同、12-342750。同、12-342751。同、サミー㈱（東京）、12-342749。「内部当りの告知機能を有する遊技機」、㈱アンクル（大阪）、12-342747㊞。同、12-342748㊞。「景品取得ゲーム装置の景品取得状態表現装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-342839。「ゲーム装置」、㈱シグマ（東京）、12-342840。「遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、12-342841。「開閉装置及び開閉装置を用いたゲーム機」、同、12-342843。「掴み感覚を実感できるゲーム装置」、同、12-342845。「シミュレータ及びそのライド部のセンタリング方法」、同、12-342849。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、12-342854。「アトラクションゲームシステム」、同、12-342857。「ドライブスルータイプの娯楽施設」、同、12-342858。「ゲーム機器用入力装置」、アルプス電気㈱（東京）、12-342844。同、12-342848。「移動体操縦シミュレーションゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、12-342846。「ゲーム入力装置」、同、12-342853。「電子ゲーム装置」、長谷川雅宣（徳島）、12-342847㊞。「ゲーム装置及び記録媒体」、コナミ㈱（東京）、12-342850㊞。「ゲーム機又は携帯用ゲーム機、並びにゲーム表示方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12-342851。「アトラクション装置」、同、12-342856。「広告付きゲームの制御方法及び記録媒体」、李漢錫（韓国）、12-342852。「通信対戦ゲームの協力プレイ制御方法及び当該ゲームプログラムを記録した可読記録媒体」、㈱光栄（神奈川）、12-342855。

タイトー、Eシティ

仙台駅前の複合施設に

「シティメイト」と「モータウンカフェ」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は、JR仙台駅前の複合商業施設「Eゲート」内に、AM施設「シティメイト」を十月二十日、エンターテインメントレストラン「モータウン・カフェ」を十一月二十八日、それぞれオープンした。

「Eゲート」は仙台駅東口に直結した二階建ての建物で、東口再開発事業の一環としてこのほど完成したもの。

その中核的テナントとして「シティメイト」が設置された。同店は一－二階での運営でフロア総面積は約千二百平方㍍。約百六十台の機械を設置しており、風営八号店。投資額や売上げ目標などは公表していない。

一階はアーケードゲームゾーンで、四十台のTVゲーム機フロアと同社クレーン機「カプリチオ」シリーズを中心とする三十台のプライズマシンフロアに大きく二分されている。また入口付近には同社運営クレープ店「マリオンクレープ」がある。

二階はメダルゲームゾーンで、約七十台のメダルゲーム機のほかTVガンゲーム機やフリッパーなども数台設置。

一、二階ともに出入口があり、入口付近にはそれぞれゲーム機フロアとは別に仕切られた風営対象外のフロアがあり、シール機や子ども向けゲーム機などが設置されている。店内装飾はカラフルで、電光オブジェの柱、波状や円形にカットされた天井など凝った装飾もある。営業時間は九－二十四時で年中無休となっている。

「モータウン・カフェ」は米国の有名レコードレーベル「モータウン」の世界をテーマにしたエンターテインメントレストラン（米国に三ヵ所ある）を、同社が国内に設置、運営するもので、横浜店に次いで二店目となる。

同店も二フロアでの運営。一部吹き抜けになっており総面積は約九百八十平方㍍。計三百十二席を用意している。店内は原色と金銀の華やかな配色で、有名アーティストの衣裳などを装飾として使用。専属歌手によるライブショーを常時開催している。メニューは米国の家庭料理を日本人向けにアレンジしたものを揃えている。営業時間は十一時半－二十四時で年中無休。

AM施設とレストランは隣接しており、これを総称して「タイトー・エンターテインメントシティ」としている。

タイトーの「シティメイト」（上）と「モータウンカフェ」の店内

ナムコ、ゲーム以外の

「知好楽」を開設

名古屋・栄に1号店

ナムコは、名古屋・栄に時間消費型の新しい業態の店舗「インターネット空間〝知・好・楽〟」を十二月十二日オープンした。

これは同社ゲーム場「プレイシティキャロット納屋橋店」を閉店した跡に新しく設置したもの。インターネットやDVDソフト、漫画本などを楽しむスペースを時間貸しする店で、AM機関係とは異なる分野の店舗展開に向けての一号店となる。

「知・好・楽」は東宝㈱が運営する名宝会館の地下一階での運営。同会館は地上八階建てのビルで、映画館を中心に飲食店などが入ったレジャービルとなっている。地下の「知・好・楽」の入口は、表の通りに面した一階にある。営業面積は約三百三十平方㍍。総投資額一億五千万円、年間の入場者数十五万人、売上額約一億円を見込んでいる。

客席は八十七席あり、その多くは「プライベートな感覚を重視」するコンセプトにより仕切られ、個室も用意している。目的別に三区分六ゾーンに分けられ、インターネットを利用できるのが二十七席ある。DVDソフトを楽しめるのが十七席で、うち五席が二人用ソファ、五席が一人用マッサージチェア、残り七席は一席ずつが個室（二席が一人用、五席が二人用）になっている。個室には三十二㌅、個室以外は二十八㌅のワイドTVモニターを設置。また三十三席がフリースペースに設置され、漫画本や写真集、雑誌など（約二万冊を用意）を自由に見ることができる。

利用料金は、初回に入会金三百円で登録カードを発行、客席は一時間四百八十円（個室は二百－四百円増し）で以降追加料金が十五分ごとに八十円（同四十－八十円増し）となっている。なおソフトドリンク類は無料で提供する。対象客層は十八－三十歳。

同社では、「二月末までに既存ゲーム場をもう一店『知・好・楽』に変更し、二店の状況を見た上で四月以降、既存店の変更と新規開設を本格的に順次進め、将来的に東京、大阪、名古屋を中心に全国七十店以上の展開をめざす。多店舗展開が実現すれば、店舗間でのインタラクティブなゲームコンテンツの提供なども行なう」としている。

ナムコ「知好楽」にてDVDを楽しむシート（上）と店の入口外観

ベンデックス2000

旭精工など出展

新硬貨、紙幣対応メインに

日本自動販売機工業会による自動販売機と関連製品の展示会「ベンデックスジャパン2000」が十一月十四－十七日、東京・有明の東京ビッグサイトで開かれ、AM業界関係から旭精工㈱、㈱日本コンラックス、グローリー商事㈱、池本車体工業㈱などが出展した。

同展示会はこれまで「自販機フェア」の名称で開かれてきたもので、二十八回目となる今回から名称変更した。同工業会では、「ミレニアムを機に二十一世紀に向けて国内外に情報発信ができる展示会にする意味で名称を変えた」としている。今回は七十一社（前回七十五社）が出展。一般公開方式で会期中、〇・九％減の五万八千人が訪れた。

テーマは「二十一世紀を開く自販機テクノロジー」で、IT（情報技術）を使った新機能や新サービスを付加した製品が多数出品された。とくに現金を投入せずに携帯電話による電子決済で中身商品が購入できるシステムや自販機を大手メーカーが発表、注目された。

旭精工は、新五百円硬貨と二千円札にも対応した両替機や各種識別機、パソコンに接続し制御できる課金装置、各種カードディスペンサー、リサイクル硬貨入出金機などを紹介した。

日本コンラックスは、新五百円硬貨に対応した各種コインメカ、全紙幣対応のAM機用ビルバリデータなどを展示した。

グローリー商事は、見本を前面パネルに自由にディスプレイできるたばこ自販機、バリアフリータイプの券売機などを出品した。

池本車体工業は、ポップコーンや綿菓子、風船の各自販機を紹介。うちポップコーン自販機はこれまで約三千台を出荷し、そのほとんどがAM業界向けとのこと。

自販機業界は、酒やたばこ自販機の青少年への対応やリサイクルを含む環境対策など、社会的に求められている諸問題への取り組み、また近い将来の自販機オンライン化などについて、主催者展示コーナーで実演やCG映像で紹介した。

「ベンデックスジャパン」に出展した旭精工の小間のようす

モトローラ社の

新型端末で提携

セガ社がワイヤレスゲーム

セガ社は十一月二十九日、米国モトローラ社（本社シカゴ、ロバート・グローニ社長）の新型移動体通信端末機向けに、両社がワイヤレス・ゲームを開発することで基本合意した、と発表した。

セガ社とモトローラ社は二〇〇〇年六月、ネットワーク対応型携帯電話向けの画像処理技術に関して戦略的提携を行なっており、それからさらに一歩進めたことになる。

モトローラ社の新型通信端末機は高解像度ディスプレイと画像処理能力を持っており、パソコンと同様にゲームなどのソフトウェアをダウンロードすることができる、とされている。その端末機にまずセガ社のゲームソフト「ボルコフ」がプリインストールされることになる。

「ボルコフ」はかたまりの中からブロックを取り出し、別の形に組み変えていくというパズルゲームで、これ以外のセガ社のゲームソフトもインターネットを通じてダウンロードできる。

モトローラ社の新型移動体通信端末機は今年初めにも米国で、千万台規模で出荷されるビッグ商品とされている。

マイクロマウス2000

韓国勢が4年連続首位

ナムコ全面協力で開催、次回は横浜で

知能ロボットによる競技大会「マイクロマウス2000」が、㈶ニューテクノロジー振興財団主催、ナムコの特別協力で十一月二十三－二十六日、東京・北の丸の科学技術館で開催された。

これは科学技術への理解を深めることを目的に、八〇年からナムコの全面協力により毎年この時期に開かれてきているもの。今回は「第二十一回全日本マイクロマウス大会」となるが、他のロボット競技も含めた大会名称を「マイクロマウス2000」として開催した。

競技は四種目あり、いずれもマイコンを搭載した自立型ロボットが出場する。メインの「マイクロマウス」競技は、二百五十六区画に仕切られた迷路を走行させ、中央部のゴールに到達する時間を競うもので、高度な技術が要求される。

残り三種目は、ラインに沿って走行し、そのスピードを競う「ロボトレース」、迷路の中に置かれた円筒を見つけて上下逆さにしていき、その個数を競う「マイクロクリッパー」、子どもたちが工作教室で製作したロボットによる「ロボトレージュニア」。

「マイクロマウス」競技はエキスパートクラスと初心者向けフレッシュマンクラスがある。

エキスパートクラスは予選でエントリーした四十五台中三十九台が出走、二十二台が完走した。決勝は予選上位十九台（うち海外から六台）に地区大会で一位の五台をシードとして加え計二十四台が出走し二十一台が完走。

その結果一－三位を海外ロボットが占めた。優勝は韓国の大学生、オー・キル・ヤン氏製作「ING」。これで韓国ロボットが四年連続優勝となった。二位はシンガポールのベン・キアト氏製作「MIN2」、三位は米国マサチューセッツ工科大学の学生、デビット・オッテン氏製作「MITEEマウス8C」。海外勢は九位以内に六台が入り、日本勢は四、五、七位の三台にとどまった。

フレッシュマンクラスはエントリー四十六台中三十七台が出走、完走は十二台だった。このクラスは今回から、これまで実績のあるロボットはエキスパートクラスに入れたため、完走率が低くなった。

「ロボトレース」には予選に八十七台がエントリーし七十三台が出走。うち完走した三十四台で決勝が行なわれ、二十一台が完走。同競技も韓国ロボットが優勝した。

「マイクロクリッパー」には五台が出走。四十八個の円筒を逆さにした太田智宏氏製作ロボットが三年連続で優勝した。

主催者側では、「マイクロマウスはこの四年間韓国に優勝を奪われているが、日本との技術的な差はない。ロボットの総合的なバランスが良いかどうかの差ではないか」と分析している。

なお次回は、神奈川県などが主催し横浜で開催される「ロボフェスタ2001」の一環として十一月に実施する予定。

「マイクロマウス」競技にて、下は1位（中央）と3位までの入賞者

サンリオのテーマパーク

中間期営業赤字

債務超過の早期解消へ

㈱サンリオ（本社東京、辻信太郎社長）は十一月二十四日、九月中間期決算（連結、単独とも）を発表した。連結中間決算は今回が初めて。連結子会社は一社増え八社に。主なものは米国サンリオ社、サンリオピューロランド、ハーモニーランドなど。

連結の九月中間期の売上高は六百三億八千三百万円、経常利益は五十二億四百万円、中間利益は二十四億六千八百万円。

部門別売上高は、ギフト商品などが五百二十三億四千百万円で全体の八六・七%を占め、テーマパークが五十五億八千六百万円、その他（飲食、劇場）が二十四億五千六百万円となっている。営業利益はギフト商品などが五十一億六千六百万円、その他が五千二百万円で、テーマパークは六億三千六百万円の営業損失となっている。

テーマパークの営業損失はピューロランドで八〇%、ハーモニーランドで二〇%発生した。ピューロランドでは入園者が増え売上増となったが、ハーモニーランドでは入園者が減少している。

サンリオではさらにピューロランドの債務超過を早期に解消するように努める、としている。

連結通期の業績予想では、売上高が千三百九十一億円、経常利益が百三十八億円、最終利益が六十八億円と、大幅減益を見込んでいる。

セガ社、プライズ展で説明

ネット上で注文

景品は主にディズニーもの

セガ社は、十一月十日に東京・竹芝のニューピアホールで、十六日に大阪市内のマイドームおおさかでプライベートショーを開き、四－六月発売予定の景品類を発表するとともに、景品についての電子商取引（イーコマース）を開始した。

東京会場に約四百五十名、大阪会場に百六十名、計六百十名のオペレーターら関係者が参集した。

会場では約百二十種の景品を展示し、それらをインターネット上で掲載した「セガAMコム」サイトでの注文方法を説明するコーナーを設けた。

同社では「事前の調べでオペレーターなど取引先のほとんどがインターネットを使える環境にあることが分かっていたため、イーコマースは予想どおり順調にスタートできた」としている。なお当面は従来どおりファックスでの注文も受け付ける。

展示景品のうち約半分がディズニーキャラクター採用のもの。同ショーでの重点景品は、ペットボトルを逆さにセットし下でレバーを回してコップに注ぐ「ミッキーマウスドリンクサーバー」、キーホルダー「くまのプーさんフロッキー」。ディズニーキャラ以外では「すしあざらしジャンボクッション」、ストロー付きの「サンリオキャラ・アクションカップ」、貯金箱にも使える「クー・缶入りタオル」など。

セガ社プライズ新作展（東京会場）で電子商取引体験コーナー

静岡県協、臨時総会

新役員態勢決め

会長に星谷清重氏選任

静岡県アミューズメント施設営業者協会（星谷清重会長、正会員三十四社）は十二月六日、熱海のリゾーピアで臨時総会を開き、任期満了に伴う役員改選により星谷会長を再選した。同総会には委任十三社を含む三十社が出席した。

役員改選方法について直前に開いた役員会で変更し、これまで会長経験者が選任されてきた常任理事（現在四人）は前会長の一人のみとし、それ以前の会長経験者は一会員となり被選挙人とすることになった。これは将来的に常任理事が増え続けていくのは問題があるとされたことによるもの。

役員改選は出席正会員の投票で上位十名を理事に選出し、新理事の互選により正副会長と会計担当を決めた。新役員態勢は次のとおり。

会長＝星谷清重氏（㈲星谷アミューズメント）。副会長＝早見一義氏（㈱タイガー娯楽）、寺島一博氏（㈲寺島ハイム）。

常任理事＝加茂善康氏（㈲東名遊園）。

理事＝市川信司氏（㈱市川商事）、吉川正明氏（㈱サンエイ）、中嶋卓夫氏（㈲ナカシマ）、安本彰雄氏（㈱ママ・トップ）、高橋創氏（三友総業㈱）、村松吉治氏（㈲ワールドワイド）。

会計＝長野一郎氏（長野興産㈱）。

また理事の中から各委員会の委員長が選任された。事業購買委員会＝村松氏、広報委員会＝高橋氏、親睦委員会＝中嶋氏、事業活性化委員会＝安本氏。

この後、十二月例会が賛助会員八社十名を含め計二十三名が出席して開かれた。例会では県内二十二ヵ所の警察署に、挨拶を兼ねて同協会作成カレンダーを持参する担当者を決めた。このほかゲームの日に福祉施設へゲーム機の出前をしたことや会計の収支状況などの報告があった。終了後、忘年会が開かれた。

静岡県協・臨時総会（12月6日）のようす

「ワンダーエッグ3」

期間満了で閉園

9年近くで650万人入園

ナムコの都市型テーマパーク「ワンダーエッグ3」（東京・二子玉川）が、限定運営期間の満了に伴い十二月三十一日閉園した。

同パークは都市再開発予定地における四年間の期間限定事業として九二年二月開園したが、その後期間が延長され九六年七月に「ワンダーエッグ2」、九九年四月に「同3」としてリニューアルオープンし、計八年十ヵ月にわたり運営を続けてきた。

入園者数は九三年一月に百万人を突破した後、隣接して「たまご帝国」を九四年七月に新設するなどして来園者数を伸ばし、九九年五月に六百万人を超え、閉園時には開園以来約六百五十万人を数えた。

同パークは独自のアトラクションも数多く設置し、「ザ・スタアオーディション」でタレントを生みだし、「ウェディングジャッジ」の利用客が園内で実際に結婚式を挙行し、またタレントの西村知美が園内で結婚披露パーティーを行なうなど多くの話題を提供した。

十二月一日から閉園まで入園無料、パスポートも二〇－五〇%割り引きとし、多彩なファイナルイベントを展開した。

同社では「このパーク運営ノウハウは遊びの演出として今後、都市の再開発事業や複合施設でのエンターテインメント空間作りに反映させていく」としている。

カラオケでは94年以来

「文化の日」催し

音楽著作権などテーマに

全国カラオケ事業者協会（事務局東京、梶喜世三郎会長、会員七百六社）は、十月十七日の「カラオケ文化の日」から年末にかけてカラオケ振興キャンペーンを実施した。

同協会は業務用カラオケ事業者が集まり九四年十月十七日設立、設立日を「カラオケ文化の日」と決めた。翌年、各界や業界などの記念日を認定する任意団体の日本記念日協会から、記念日として認定されたことから、この日を中心に展示会「カラオケフェスタ」開催、統計資料「カラオケ白書」作成、カラオケ寄贈などいろいろな事業を実施してきている。

今年は「歌える場を広げようキャンペーン」として、カラオケ寄贈と作文募集を実施。まず全日本中学校長会を通じて年内に全国百ヵ所の中学校へ、カラオケソフトや付帯機器を含む業務用カラオケ一式を寄贈し、メンテナンスを継続して行なう。

作文は「私の考える音楽著作権」をテーマに募集し、カラオケソフトの海賊版や無断営業使用など同業界が抱えている問題を一般人と一緒に考えようというもの。原稿締め切り日は十二月三十一日。優秀作には三－十万円の旅行券が贈られる。

アドアーズの

社長に伊藤代表

森社長が退任したため

アドアーズ㈱（旧シグマ、本社東京）は十二月二十七日、代表権のない森茂樹社長が健康上の理由で一月一日付で退任、肩書きなしだった伊藤靖宏代表取締役が社長に就任することになったと発表した。

伊藤靖宏氏（いとう・やすひろ）六四年慶応大経済卒、日本相互銀行（現さくら銀行）入行、九一年さくら抵当証券の常務。九三年にシグマ入社、九四年専務。二〇〇〇年十月アドアーズ統合に伴い代表取締役。神奈川県出身。六十歳。

デルガマダス

社長に平島氏

PCCWジャパンの取締役だった平島稔氏が十一月末に退任し、新会社デルガマダスの社長に十二月一日付で就任した。

新会社に出資したのはカプコン、山中秀晃マタハリー社長、アーバネット、平島稔氏ら。ブロードバンドを使ったネットワークゲームなど娯楽目的のコンテンツ配信事業と、フランチャイズによるPCプラザ（仮称）展開など行なうとしている。

デルガマダス㈱＝東京都新宿区新宿一の十九の十、サンモールクレスト305、☎5369－2801。

人事異動

コナミ（12月21日）CP事業本部副本部長（CP事業本部カードゲーム事業部長）CP事業本部CP事業部長霜出健治▽同本部カードゲーム事業部長、出羽昌司

志摩スペイン村（12月25日）社長（副社長）後藤啓一▽取締役（社長）三谷貞和

アドアーズ（1月1日）社長兼経営企画室長、代表取締役伊藤靖宏▽退任（社長）森茂樹

ナムコ（1月1日）第二開発本部部長（第三開発本部部長）時任哲夫

事務所移転

㈱ナムコ・北関東エリア＝群馬県太田市植木野町二五三の一、カンケンプラザWOW内、☎（0276）22－6880。同・北陸エリア＝金沢市西念町八五街区一、☎（076）221－3438。

㈱アクセル＝東京都千代田区飯田橋四の八の十三、タカラビル、☎3511－1861。

㈲マウント＝名古屋市昭和区藤成通六丁目六番地、☎（052）853－6148。

論潮

大震災の記録

地震の大きさを表わすマグニチュード（M）が米国のリヒターによって提唱されたのは一九三五年で、この考えによって地震計のなかった時代の地震についても推定できることになり、地震研究にとって大きな足がかりとなった。それより十二年前の関東大地震はM七・九と知られるが、もちろんこれは後に決めたものである。

一九二三年九月一日の正午ごろ、神奈川県小田原沖の相模湾中ほどを震源として起こったこの地震は七十キロメートル以上離れた東京中央部にも大きな被害を及ぼした。昼どきの火災が十四万人以上もの死者を出すほど被害を大きくしたのだが、地震による揺れも大きく、多くの建築物が被害を免がれなかった。

関東大地震の被害状況を伝える写真集はあることはあるが、最近ではほとんど見かけることがない。インターネット上では「関東大地震写真」を見ることができる。http://research.hakaku.go.jp/rikou/namazu/knt_idx.htm これを見ると、当時の写真は今のようなフィルムを使ったのが少なく、大部分がガラス版だったことが分かる。

後に戦前の東京を警視庁カメラマンとして撮り続けた石川光陽氏は、たまたま上京中に関東大地震に遭い、被災地を撮影して長野県松本市に持ち帰って公表したら、これらはすべて警察に没収されたという（朝日文庫「昭和の東京」）。

九五年一月十七日未明に淡路島北部から神戸を突き抜けるように襲った阪神大地震は、マグニチュードが関東大地震よりわずか小さく七・二とされている。だが新幹線、高速道路の高架橋は倒壊し、寸断された。関東大地震と同様、水道、ガス、電気、通信はことごとく使えなくなった。建物の倒壊による死者、負傷者も多かった。しかしそれでも、少し離れた大阪に出て来ると、そこは地震の被害をまったく感じない別天地のようだった。この差は大きく、関心のなさに大きく驚かされたのを思い出す。

今年の商品展開方針

各メーカーが明らかにした2001年の市場開発方向

(到着順)

店舗空間演出の電飾を

テクモ

昨年中は、弊社並びに弊社製品にご愛顧とご支援をいただき、誠にありがとうございました。

業務用市場は、依然として景気低迷の影響を受け厳しい状況が続いておりますが、昨年三月に東京証券取引所二部上場を果たすことができ、これもひとえに皆様方のご支援の賜と心より感謝するとともに厚く御礼申し上げます。

また一昨年より、オペレーター、ユーザー様からご好評をいただいております当社の格闘ビデオゲーム「デッド・オア・アライブ2・ミレニアム」も、人気格闘ビデオゲームの定番商品として位置付けられ、安定したインカムの提供もできたことを感謝しております。

弊社は新世紀を迎え、いまだ縮小傾向が続く業務用市場の活性化を図るため、世の中では当たり前のように言われているIT、通信ネットワークシステム、また近い将来訪れるブロードバンドによるコンテンツの配信等々の開発にも取り組み、新たな〝遊び〟をアミューズメント施設などに提供していきます。

まずは何と言っても集客力をアップさせるための「カジノナイツコレクション」をご紹介いたします。米ネバダ州ラスベガス街の景観デザイン、イルミネーション&サインの九〇%以上のシェアを誇るマイコーン社の製品を導入すれば、

〝見ただけで入りたくなる演出〟
〝豪華で楽しい雰囲気〟
〝より長い滞留時間〟
〝また来店したくなる演出〟

など、その店のみのオリジナリティが演出を生み出し、他店との圧倒的な差別化を図ることができます。

弊社は今後も、今までの業務用市場へのありきたりな商品の提供ではなく、常に新しい発想の独創性のある商品の開発、提供を行なってまいります。本年も皆様方のご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

(販売事業部長・川村靖彦)

「鉄拳」新作を新基板で

ナムコ

旧年中は弊社の製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

昨年はお陰さまをもちまして、〝達人シリーズ〟として世に送り出した「料理の達人」、義理と人情演歌の世界「トラック狂走曲」、そして劇画界最強コミックを題材にしたスナイプシューティングゲーム「ゴルゴ13シリーズ」などが特にご好評を得ることができました。

さて、いよいよ二十一世紀を迎え、業務用のアミューズメント機器に関しても、大きな変革の時期に来ていると思います。そこで、当社はカラ振りを恐れずに新しいジャンルに挑戦してまいります。まさに、それがメーカーの使命と考えております。また、それを実行するための環境として、開発、生産、物流等々、他社との提携を進めているところでもあります。

今年の具体的な商品展開と致しましてはスポーツ物を二~三作、そして皆様から期待されております「鉄拳シリーズ」の次期最新作をいよいよ投入致します。「鉄拳シリーズ」では「鉄拳タッグトーナメント」が本紙「ベストヒットゲームズ」年間トップにも選ばれ、昨今では長期にわたって高インカムを得られる数少ない機種のひとつともなっております。そして近く投入するシリーズ最新作では、新システムボード「SYSTEM246」を用い、そのパフォーマンスを最大限に引き出した素晴らしい作品に仕上げる予定です。

その他ビデオゲーム、エレメカアーケードゲーム機、メダルゲーム機など、幅広いジャンルで皆様に喜んでいただける製品をリリースする予定でございます。本年もナムコ製品を何とぞよろしくお願い申し上げます。

(常務取締役販売事業管掌・猿川昭義)

百円玉商売の原点機を

エイブルコーポレーション

二十世紀中は弊社製品をお引き立ていただきまして、誠にありがとうございました。心より感謝申し上げます。

二十一世紀の始まりの年であります今年は、二十世紀中の十円玉百円玉で金庫がイッパイになった原点を掘りさげ、企画、開発を進めてまいります。

昨今のゲーム機メーカーは、家庭用にウエイトを重くおいているのが明白でありますが、弊社といたしましては一〇〇%業務用ゲーム機の開発に今年も全力を注ぎます。そして家庭で無制限にプレイできるゲームと、百円玉を投入してプレイするゲームとの違いを、プレイヤーに一層ハッキリ分からせる商品をリリースいたします。百円玉を投入する時のドキドキ、スタートボタンを押す時のハラハラ、そしてプレイヤーのワクワク、ゲームオーバーでのもう百円入れるか、やめるかの迷い等々、ゲームコーナーでなければ味わえない興奮をプレイヤーに味わってもらえる製品をリリース致します。

まずは、二月のAOUショーにて、「ヒットアンドヘブン」をご提案します。これは、一度プレイしたらハマります。また業界初の無料プレイモードを採り入れておりますので(特許品)、初めてプレイする人が遊び方を理解するまで何回でも無料でゲームができるものです。そして納得してから百円玉を投入していただくというシステムです。

ともあれ、他社メーカーにはハイテクゲームと家庭用ゲームのハイクオリティー追求に努力していただきまして、当業界の発展にご努力を願います。一方で弊社はローテク、ローコストにてハイインカム、コンティニュー回数のアップが期待できる機械を開発いたしますので、どうぞ今年も、オペレーターのためのエイブルをよろしくお願い申し上げます。

(販売部長・大工原弘明)

ファミリー展開を拡大

バンプレスト

旧年中は弊社ならびに弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。また、東京証券取引所市場第二部に上場することができましたことは、ひとえに皆様のご支援によるものと心から感謝申し上げます。

昨年におきましては、ファミリー層への事業展開およびアミューズメント市場への女性ユーザー層の開拓に注力して参りました。本年におきましても、バンダイグループの一社として豊富なキャラクターコンテンツを最大限に活用したマーチャンダイジング展開を行なってまいります。

業務用ゲーム機器分野においては、昨年末に発売致しました新型筐体「コンビニステーション」と三月に発売致します「くみくみっくす」シリーズによって、遊びの本質ともいえる〝アナログ的な楽しさ〟を皆様に提案していきたいと考えております。

景品分野では、従来の人気キャラクターはもちろんのことながら新キャラクターとして、人気コミックのアニメ化で話題の「犬夜叉」、アメリカで九八年の放送開始以来大人気の「パワーパフガールズ」、雑貨関連からはすでに各方面で話題となっている「アフロ犬」などを景品化、春から発売致します。

ロケーション分野においても、ファミリー向けアミューズメント施設「きゃらんど」を中心とした展開を行ない、多角的な情報分析をしながら今後の店舗運営を行なっていきたいと考えております。

二〇〇一年当社では「ファミリー」をキーワードとし、これまで以上の幅広いユーザー層の獲得を目指し、機器と景品の相乗効果による業界の活性化と市場の発展のため、より一層の努力をして参ります。

今後とも㈱バンプレストにご期待下さいますよう、よろしくお願い申し上げます。

(社長室広報課・中村 純)

コミュニティー作りを

アトラス

昨年は弊社製品をご愛顧いただき誠にありがとうございました。

年々低迷を極めるアミューズメント業界において、弊社では携帯電話のWEBネットワークを利用したシール機「プリネットステーション」、外部協力会社の㈱メイクソフトウェアとのアライアンスによるシール機「クルクル」といった、ユーザーのニーズを取り込んだ新製品の発売をさせていただきました。また、市場において稼動している「プリント倶楽部2」のバージョンアップキット「ミューズ」、㈱アイ・エム・エス製「ラリーポイント2エピソード2」など従来機のフォローアップも行ないました。

二十一世紀の初めとなる今年、弊社のメインプロジェクトであるシール機市場の活性化を目指し、通信ネットワークあるいはアナログネットワークを利用したコミュニケーションツールの提案を行ないます。弊社から発信した機器を中心にしたエンドユーザーのコミュニティー作りをテーマにした「プチショップ」ほか、現状にとらわれない新しいご提案を行なってまいりますので、今後とも何とぞよろしくお願い致します。

(商品企画マーケティング課長・長久保正洋)

〝楽しさ〟の本質を表現

豊永産業

旧年中は弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございます。

私たちは〝遊び〟の原点を見つめ直し、楽しさを感じる瞬間を追求して参りました。単なる遊園施設の製作だけにとどまらず、パーク全体の計画を把握した上でよりコンセプチュアルな機械の開発を行ない、そのためスタッフ一人ひとりが〝楽しさ〟の本質にこだわり、表現するエンターティナーであることを心掛けてきました。それこそが私たちの使命であり、楽しさでもあるからです。

その成果として、一昨年設置しました親子が一緒に乗れる演出型コースター、搬器を雫型のデザインにしてメルヘンチックな雰囲気を作り出した観覧車に続き、昨年は世界初の腹ばい型コースター「バードメン」の導入に成功いたしました。

本年も先の「バードメン」とともに、垂直落下、垂直上昇、バック走行などこれまでに類のないコースエレメントを持つ「スレッジハンマー」を中心に展開し、さらなる企画開発に力を入れ、日本発進の遊園施設の製作に積極的に取り組んでいく所存です。

どうか本年も倍旧のご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

(専務取締役・永楽雅英)

魅力的な遊びの場創造

セガ社

平素は弊社製品に格段のご愛顧を賜り、誠にありがとうございます。

さて昨年、最も市場インパクトがあったのは弊社「ダービーオーナーズクラブ」ではないかと思います。「脱三分百円」、「AMならではの楽しい遊びの要素」――ともに近年の市場が求めているキーワードでありながら具現化できない課題でありました。

同機は市場ニーズに対する一つの答えとして世に送り出し、大変好評をちょうだいいたしました。これは「AM業界は遊びの多様化に対応できず一～二年で急速に市場が減少するであろう」という業界内外の風潮に一石を投じるとともに、新しい遊びの要素とそれを楽しめる環境をオペレーターの皆様との相互努力により「共創」することで、従来の路線を大幅に変更しなくとも、市場の収益を改善できるだけのチャンスが十分残されていることを証明したのではないでしょうか。

いかに儲けるか。綺麗事は捨て、業界全体で儲かる仕掛け作りに注力し、いかに「魅力ある遊びの場」を「共創」できるかが今年最大の焦点と認識しております。本年はそのためのコンテンツおよび情報提供を行なっていくとともに、ロケーションビジネスに関する包括的なサポート体制を強化充実させてまいる所存です。

「魅力ある遊びの場」作りには当然、魅力あるコンテンツが必要不可欠であり、遊びに組み込む要素といたしましては、「コミュニケーション/価値観の共有」、「ネットワーク/多人数参加」、「バリュー/価値と差別化」、以上三つのキーワードを流行のトレンドに合わせ、必要に応じて遊びに融合させてまいります。

もう一つは業界のIT化の推進です。すでに昨年開設いたしました「セガAMコム」によるイーサービス、イーコマースを充実させるとともに、店舗管理や運営のサポート体制を強化充実してまいる所存です。

ぜひ、今後のセガにご期待下さい。

(常務執行役員・森 啓二)

新ジャンルへの挑戦も

こまや

旧年中は弊社製品をご愛顧賜り、厚く御礼申し上げます。

今なお業界の現状は厳しいものであり、各社におかれましても、さまざまな創意工夫を凝らし、ご尽力のことと存じます。

弊社としましても、お客様に喜んでいただけるよう努力して参りました。お陰さまで新製品でありました「のっけてケロ」が好評をいただき、年内製造分については完売の運びとなりました。この場をお借りし、御礼申し上げるとともに、喜んでいただける商品を提供できたことに、少なからず満足しております。

さて、新しい世紀を迎え、明るい未来を願い、さらなる飛躍をめざし、業界の発展のため微力ではございますが、社員一丸となって尽力して参ります。〝遊び〟の原点に立ち返り、基本ベースをしっかり踏まえた上で、新しいジャンルへの挑戦も考えております。

本年も皆様のご期待に応えられるよう、精一杯努力して参りますので、何とぞよろしくお願い申し上げます。

(販売課長・尾上達也)

再び遊びの原点に挑戦

タイトー

旧年中は弊社の製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

AM業界を取り巻く環境は、依然厳しい状況におかれており、消費が多様化する中、先行きがまだまだ不透明です。

今年は二十一世紀の幕開けであり、弊社は現在のような状況の打破に向けて、積極的に切り開いていきたいと思います。そのためにはもう一度遊びの原点を見つめ直し、お客様に心より喜んでいただける製品作りに力を注いでいく所存です。

本年三月に発売予定のCGゲーム機「スタントタイフーン」は、〝バトルギアシリーズ〟で実績を積んだ弊社の高性能CGハードを駆使したゲームであり、プレイヤーがスタントマンになりきりアクションの醍醐味を実感していただける、新しいコンセプトのドライブゲームです。またそのほかにも新しいジャンルの製品開発を計画しております。

SCロケ向けの製品では、クレーン機〝カプリチオ〟シリーズの新作として二月発売予定の「カプリチオ・プロ」を筆頭に、メカを中心にしたゲームの開発を計画しております。特に簡単な操作で親子で楽しんでいただける、低価格の製品の提供を予定しております。

皆様のご期待に応えられる製品作りに取り組んで参りますので、本年も弊社製品をご愛顧賜りますよう、よろしくお願いいたします。

(GM事業本部長・佐藤充昭)

基板タイプ開発を持続

彩京

昨年は当社製品をご購入いただきまして、誠にありがとうございました。その中でもカプコンとの共同開発による「ガンスパイク」は、高い評価をいただきました。出荷当時はアクションゲームがほとんどない状態でしたので、アクションとシューティングが融合した新しいタイプのゲーム性が受け入れられたのではないかと思います。

数年前からアーケード業界全体が低迷している状況が続き、メーカーとしても製品の出荷枚数が年々落ち込み、非常に厳しい状況となっております。とくに大型筐体以外のTVゲーム基板販売枚数の落ち込みが激しいため、基板のTVゲームを開発するメーカーもずいぶん減ってしまいましたが、当社は今年もさまざまな工夫を凝らして、業務用の開発を続けていきたいと考えています。特に市場の動向を今まで以上に慎重に見据え、オペレーターの皆様の立場になったつもりでゲームジャンルの選定を行ない、インカムに見合った価格設定の商品開発を目指したいと思います。

さて、本年の当社開発商品ですが、当社へのご希望が特に多いシューティングと麻雀はもちろんのこと、それ以外にも現在のゲームセンターの状況に合った新しいゲームジャンルに挑戦します。また、昨年同様に自社基板だけではなく「NAOMI」などのシステム基板でも積極的に開発をしていきます。微力ではありますが、業界活性化に少しでも貢献できるよう頑張りますので、今年も彩京をよろしくお願いいたします。

(常務取締役・中村晋介)

人が触れ合える製品を

トーゴ

昨年中は、弊社製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

さて、本年は二十一世紀のスタートの年であり、弊社も激変する商流の中でもう一度アミューズメントの原点を見直し、いち早く顧客ニーズを捉え、新たな潜在需要に呼応した商品を開発していきたいと考えております。

特に昨年来弊社は、遊戯施設と環境のコラボレーションを目指し、環境演出型の商品を開発・展開してまいりましたが、改めてこの分野の重要性を認識しており、今後ともお客様に合わせたさらなる環境演出型商品をご提案して参ります。

大型遊園施設関連では、ローラーコースター、リニアコースターを中心として、ファミリーエンターテインメント系施設、廉価型ダークライド、4Dアトラクションなどを、またゲーム機、乗物機関連では、SCだけでなく路面店にも十分対応できるメダルゲーム機や、アイキャッチと分かりやすさを追求した体感アーケードゲーム機を中心として、低価格で高インカムの商品を展開して参りたいと思います。

当業界を取り巻く環境は、決して楽観できる状態ではありませんが、「遊び場」を「人と人とのコミュニケーションの場」ととらえる弊社におきましては、今後とも人と人が触れ合える道具としての商品開発を推し進め、業界発展の一助となれますよう努力いたす所存です。

本年も、弊社商品をより一層ご愛顧賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

(経営企画室課長・桑沢健一)

〝おもしろい〟商品提供

エスケイジャパン

旧年中は弊社の商品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

こうして無事に新しい年を迎えられますのも、ひとえに皆様からの温かいご支援の賜物と心より感謝申し上げるとともに厚く御礼申し上げます。

昨年、弊社は二百五十種類を超えるオリジナル商品を新たに発売いたしましたが、その中でヤングマガジン連載中の「頭文字(イニシャル)D」の商品は、ラジコンやキーホルダーなど六種類のアイテムを展開し、販売個数三十万個を超える大ヒットキャラクターとなりました。これからも、「子どもから大人まで幅広い層に夢を与えるキャラクター商品を人々の生活の中に提供する」をモットーに、新商品の企画開発に努めて参ります。

今世紀は、業界のみならず日本の経済構造そのものが大きく変化することが予想されます。弊社は、いかなる環境の変化にも柔軟に対応できるフットワークの良さを強みとしておりますので、これからもトレンドを的確にキャッチし、「創造」と「チャレンジ精神」をもって「おもしろい」をすべての人に提供したいと考えております。

本年も倍旧のご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

(経営企画室長・野崎伸一)

ファミリー向け施設も

サノヤス・ヒシノ明昌

旧年中は弊社製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

二十世紀も終わり、新たな二十一世紀を迎えるに当たり、今年こそは当レジャー業界におきましても景気が高揚するのを願うばかりです。

昨年は景気低迷にもかかわらず横浜・港北の観覧車を皮切りに、沖縄、福岡、北九州、小樽と商業施設に併設した観覧車が次々とオープン致しました。いずれも観覧車の持つランドマーク機能のみならず、商業施設の集客を高める演出装置として高い評価をいただいております。また、「シャワーボール」等のファミリー向け遊園施設もご好評をいただく一方で、「ハニーハッチ」をはじめとする既存機種のリニューアルも進めて参りました。

今年は、引き続き予想される観覧車ブームの中で、さらに一歩進んだ魅力ある観覧車の提案とともに、そのほかの遊園施設におきましては、「ワールドダービー」等ファミリー向け施設を中心として、皆様のニーズに合

った幅広い製品をご提案させていただきたいと思います。

また、オランダのベコマ社の「フライングダッチマン」等の新規ローラーコースターや、カリプロ社の「バットフライヤー」、ドイツ・ハイモ社の「インタラクティブ・シューティングライド」等、日本にはないユニークな海外製品もご提案させていただきたいと思います。

本年も引き続き弊社製品をご愛顧いただきますようお願いしますとともに、皆様のますますのご発展をお祈りいたします。

(営業部海外課・亀井俊雄)

真剣に責任を持つ姿勢

アルゼ

いよいよ待ちに待った二十一世紀がスタート致しました。振り返ってみますと二十世紀は暗いニュースも多く、日本経済もバブル崩壊後、長い不景気に悩まされてきましたが、世紀末も終わりました。新世紀はわれわれAM業界に従事する者が先頭に立って、ぜひとも明るい時代にしていきたいと考えております。

当社はパチスロ、パチンコ開発事業にとどまらず、AM機開発、AM施設の企画および運営サポートのほかゲームソフト開発、映画やアニメ関連事業など、従来の枠組みにとらわれない新しいビジネススキームを提供することで、グループの業容をさらに拡大して参ります。

これまでの企業の求心力はその企業が有するノウハウにありましたが、今は通信技術の進歩により一社のノウハウが他社にも容易に流出する環境になり、企業は従来の求心力を失うリスクを抱えているように思います。二十一世紀の企業の求心力は「顧客のことを真剣に考える姿勢」、「責任が持てる風土」、「働きやすい環境」の三点であるべきだと考えます。

当社グループは「真剣に責任を持つ姿勢」を求心力としたい。またメーカーとしての使命を「顧客に喜ばれる製品作り」とし、製品に対する安全第一を重点課題に掲げ、故障やクレームがなくお客様に稼働が良いとほめられる商品を提供して参ります。また人気機種の提供も大事な使命と考え開発努力を致します。

これから何が必要かをいち早く見つけ、それをやり抜くスピードを大切にして二十一世紀を乗り切っていきたいと考えております。

(代表取締役社長・岡田和生)

スキル性高い景品機も

カトウ製作所

昨年は当社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。お陰様で「ファンシーリフター」もシリーズ総計約七千台の販売を達成できました。重ねて厚く御礼申し上げます。

さて、当社の本年度の開発方針ですが、やはりプライズマシンの核となるようなものの開発も行ないますが、今まで〝ファンシーシリーズ〟で定番だったゲーム性(確率制御でプレイヤーのスキルに関係なく当たるゲーム、景品のディスプレイ方法やGETするまでの演出を高めたもの)ではなく、スキル性(技術介入性)の高いものを企画、用意しております。〝ファンシーシリーズ〟とはひと味違った感覚のゲーム性に仕上げたいと思います。

また、オペレーター様の負担(景品代等)にならないよう、今年はメダルマシンの開発にも手を広げていきたいと思っています。今までもいくつかのメダルマシンを市場に提供させていただいておりますが、どれにおいてもそこそこの販売台数はいくのですが、核となるようなヒット商品はありませんでした。本年度は小型のSC用メダルゲーム機をシリーズ化させていきたいとも考えております。

従来のように、お客様が純粋にゲームを楽しみにゲームセンターに足を運べるような空間を演出できるゲームマシンを開発したいと考えております。皆様のご期待に沿えるよう頑張りたいと思いますので、今後ともカトウ製作所、ならびに当社製品をよろしく御願い申し上げます。

(開発マネージャー・大石吾郎)

e-時代のコインメカ

旭精工

旧年中は弊社製品をご愛顧いただき誠にありがとうございました。

昨年は、偽造硬貨の問題から、新貨幣の登場、新五百円硬貨・二千円札の発行に伴い、コインセレクター・両替機の対応に追われた一年間でした。メーカー様をはじめオペレーターの皆様方には、大変お待たせ致し、ご不便もおかけ致しましたが、お陰様をもちまして安心してご利用いただける製品をご提供させていただく運びとなりました。

また昨年は、IT革命という言葉が示しましたように、携帯電話やインターネット、ネットワークゲームが飛躍的に普及し、当業界にもその傾向が見られ、ネットワークゲーム、インターネットの利用、ロケーションのカード運営など、かつてないゲーム機やさまざまなシステムが登場しました。弊社もそうしたニーズに対応すべく、パソコンと連動した製品やシステムの開発に取り組んでおります。パソコン制御で金額設定が自由なコインシステム、ICカード関連機器など、必ずやお客様に満足していただける製品と自負しております。また従来からお客様にご愛用いただいておりますコインセレクター、コインホッパー、カードディスペンサーも簡単にパソコンで制御できるシステムを用意していますので、ぜひお試し下さい。

さて、今年二〇〇一年は新しい世紀の幕開けという大きな時代の転換期です。当業界も大きな変貌を遂げる年となるでしょう。私ども旭精工もe-時代のアミューズメント産業の一員として、お客様にご満足をいただける製品を開発し、新しいシステムのご提案をさせていただく所存です。今後とも弊社製品をご愛顧いただきますようよろしくお願い申し上げます。

(営業部長・川村典世)

子ども心をつかむ乗物

ホープ

旧年中は弊社ならびに弊社製品にひとかたならぬご厚情とご愛顧を賜り、厚くお礼申し上げます。厳しい経済環境の中、着実に歩み続け無事に新しい年、新しい世紀を迎えられますのも、ひとえに皆様のご懇情によるものと、感謝申し上げます。

低迷の続くAM業界の中にありながら、昨年は大店立地法の施行という特殊事情により、SC関連需要に恵まれ、幼児向け乗物だけで年間九機種の新製品を発表し、皆様のご好評を得ることができました。

特に路線バスをモチーフにした「ちびっこ交通」は、デザインにおいて乗物機としてのデフォルメとリアルさという相反する条件の両立と子ども心をつかむに十分な遊びを取り入れた結果、圧倒的なインカムを生み出し今でも皆様の熱心なご支持をいただいております。

またロケーションの差別化という観点から、お客様のご利用用途に応じた専用オリジナル商品の提案販売も行ない、ご満足いただけるものをご提供できたと自負しております。

本年当社では、子どもの願望、そして遊びの本質を捉えることを念頭におき商品開発をしていきたいと考えております。親御さんや大人の世界の真似をしたいという願望や限りない探究心、これら子どもたちの欲求を満たす商品展開を従来のショベルカー、バス、ピアノに引き続きパトカー、海賊船、UFO等の夢や冒険心をかき立てる題材で表現致します。さらにボウリング等の確立されたゲームを、遊びの質感はそのままに、ご家族で楽しめ、その遊ぶ姿が他のお客様を引き付けるような演出を工夫した商品も発表致します。

急速に進展する高度情報化社会の中でも特に移り変わりの速いAM業界でありますが、その基本である『遊び心』だけは決して変わりません。コミュニケーションの原点である親子、家族の目線で『遊び心』を追求し物造りをして参りますので、今後ともご期待下さいますよう、よろしくお願い申し上げます。

(AM機器事業部長・原田敦史)

完成度の高いゲームを

カプコン

昨年弊社は「CAPCOM vs SNK」や「燃えろ!ジャスティス学園」など、皆様の支援のお陰で盛況に販売させていただきました。

二〇〇一年は格闘やシューティングゲームなどビッグタイトルを含め十数作品の販売を予定しています。その他SCを中心に楽しいゲーム作りにチャレンジし、また全国三十八店舗の弊社ゲームセンターでお客様と一緒にゲーム性の追求を図り、より完成度の高いマシンを市場に提供致します。

また全国に約五千台設置しています「着メロコレクション」は、弊社サーバーとの相互データ配信が可能となり、まさに情報発信基地のタウンサーバーとしての存在をアピールしていきます。今後携帯電話の進化に伴い動画やゲームなども提供し、より安価なコンテンツをダウンロードできるようにする構想を持っています。さらにそれに伴い生じる携帯電話のバッテリー消費量の増加に対応し、街中で充電ができるよう充電器のインフラ整備も行なって参ります。

ゲームという遊びの感性を、ゲームセンターやコンシューマ向け、さらには携帯端末にも供給しお客様の満足度を上げる所存です。

店舗展開としましてはパソコンによるインターネットでの各種検索やイーメール、パソコン未体験者の体験ショップとして、最新パソコンを完備した「デジログラボ」を開設し、遊びからビジネスユースまで幅広い年代層が利用できるよう全国展開をめざします。

従来のアーケードのみならずIT事業にも取り組みますので、ご支援をよろしくお願い致します。

(AM事業部長・米倉建三)

AM機の価値を見直し

サミー

昨年中はサミー製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

弊社は昨年、シリーズ化、定番化をテーマに開発方針を定め、〝キッズメダルシリーズ〟六機種、〝パチスロレボリューションシリーズ〟三機種をはじめ、「ドラえもんの運転だいスキ」、「ピカチュウのなみのり大冒険」などメカドライブシリーズを開発し、現在も好評発売中であります。特に〝キッズメダルシリーズ〟は大手SC、オペレーター各社から高い評価をいただいており、本年AOUエキスポまでにはシリーズ十二作目まで出荷する予定です。

本年度もシリーズ化、定番化をさらに進め、エレメカ技術を駆使したキッズからファミリー、ヤングアダルトに至るまで楽しんでいただけるようなゲームマシンを開発していく予定であります。

二十一世紀を迎えた今、当業界を取り巻く環境は依然として厳しい状態が続いております。ここ三十数年来、コンシューマゲームとの差別化が叫ばれてきましたが、いまだに明確な答えを見出せていないことが、業界低迷の一因になっているような気がいたします。

新世紀に当たり弊社としては、コインオップゲームの存在価値をもう一度問い直し、業務用ゲームならではの面白さを追求していけば必ず道は開けると信じ、努力を重ねていく所存であります。

どうか本年も皆様のご愛顧を賜りますようお願い申し上げます

(AM開発二部長・内田尚志)

第三種郵便物認可

AOUが表彰した00年度「優良ロケーション」81店

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU、入江昭造会長)は、「平成十二年度模範優良表彰店」として八十一店を選び十一月十六日、佐賀・嬉野で開催した「AOU全国大会」で表彰した。

この表彰はAOUの「模範優良店表彰規程」に基づいて、「特に他の模範」となり「健全で好ましい施設および運営の拡大を図るために努力した事業者をたたえる」ことを目的に、九一年から毎年実施してきているもの。

表彰店舗数は今回を含めて延べ千百十店となるが、第一回目は百三十四店だったのが年を追うごとに減ってきた(前回は九十店)。また選出を見合わせる協会も年々増加し、今回は会員協会の四五%に当たる二十一協会(前回十四協会)が選出せず過去最多となった。

この「優良店」は外部からの社会的評価でなくAOU内部で表彰するものであることから、選出基準および表彰方法なども含め戸惑いを見せている協会も多く、あえて表彰することの意味を問う声が当初から出ている。

なお表彰店のうちナムコが十七店、セガ社(子会社四社含む)が十四店、タイトーが八店あり、この大手三社だけで計三十九店と全体の四八%を占めている。

表彰店一覧は、会員協会の都道府県名と選出店舗数、表彰店名、運営会社名、所在地の順で掲載した。

北海道(4)
「スガイディノスパーク」㈱スガイ・エンタテインメント。札幌市白石区南郷通一丁目)、「千歳サティ・ダイナレックス」(エイト・レジャー物産㈱。千歳市栄町六丁目五番地)、「セガワールド金堀」㈱セガアミューズメント東日本。函館市金堀町一番十四号)、「REX 豊平店」㈱マキシム北海道。札幌市豊平区豊平四条九丁目三の一、リペア豊平内)。

青森(2)
「プラボ青森店」㈱ナムコ。青森市大字石江字三好一一四の一)、「アミューズメントギガパレス」㈱ユニコム。青森市八重田鶴見八の三)。

岩手
選出せず。

宮城(4)
「ゲームゾーンタッチ」㈱ハニュウ。登米郡迫町佐沼字中江四の十五の一)、「セガワールドZOON」㈱セガアミューズメント東日本。石巻市門脇四番谷地三六の四)、「セイタイトーウイングス」㈱タイトー。仙台市太白区長町六の五の五)、「ナムコランド仙台泉店」㈱ナムコ。仙台市泉区泉中央一の五の一、イトーヨーカドー仙台泉店5F)。

秋田(2)
「ソユープレイランド・ソピアいとく鹿角店」㈱ソユー。鹿角市花輪字下夕町一六四の一)、「ナムコランド大館店」㈱ナムコ。大館市根下戸新町十八の一二一)。

山形(2)
「カレッジスクエア」(エムケイシステム㈱。山形市小白川町一の一の七)、「ジャック&ベティ七日町店」㈱ニチエイアミューズメント。山形市七日町二の七の二三)。

福島(2)
「ドリームファクトリーN2」㈱テンレジャーサービス。郡山市八山田五丁目二二八番地)、「ナムコランド・イオンタウン郡山」㈱ナムコ。郡山市松木町二の八八、イオンタウン郡山内)。

東京(10)
「アミューズメント双葉」㈱アイモ。練馬区旭ヶ丘一の七七の八)、「ムーンズティア」㈱アムネット。品川区西五反田二の七の十一)、「アムネット」(同。品川区西五反田一の二七の五)、「ゲームファンタジア八王子店」(アドアーズ㈱。八王子市東町十一の三、ゲームファンタジアビルB1~4F)、「クラブセガ渋谷」㈱セガ・アミューズメント東京。渋谷区宇田川町二八の六)、「クラブセガ立川」(同。立川市柴崎町三の二の一、サザンビル1F)、「タイトーイン・ゲームワールド」㈱タイトー。新宿区新宿三の三五の八)、「タイトーステーション新宿」(同。新宿区新宿三の二二の七)、「新宿プレイマックス」㈱ティーディエス。新宿区西新宿一の四の一、プリンスビル)、「あきる野東急ナムコランド店」㈱ナムコ。あきる野市秋川一の十七の一、あきる野東急店内)。

茨城(4)
「ゆにろーず千代田店」(大野商事㈱。新治郡千代田町上稲吉字清水一九八六)、「セガワールド霞ヶ浦店」㈱セガアミューズメント東日本。稲敷郡東町西代一四七三の一)、「ジョイカム北茨城店」(プレビ㈱。北茨城市中郷町足洗七七三の三)、「アイアイ50号店」(有アイアイセガ。水戸市河和田町三八九一の三)。

栃木(2)
「BAZZ」㈱グッド・ヒル。下都賀郡国分寺町三の一の一)、「ダイキュリー」(有しばたワークス。宇都宮市上金井町五八〇の一)。

群馬(3)
「セガワールド太田」㈱セガアミューズメント東日本。太田市西矢島五七五)、「住商高崎ナムコランド」㈱ナムコ。高崎市中尾町字鳥羽前四四の一、赤まる市場内)、「セイタイトー前橋」㈱タイトー。高崎市中尾町一三五一の一)。

埼玉
選出せず。

千葉(4)
「ナムコランド幕張店」㈱ナムコ。千葉市花見川区幕張町二の七〇〇一)、「ナムコランド千葉北店」(同。千葉市稲毛区長沼原町六八六)、「ナムコランド・シェラトン東京ベイ店」(同。浦安市舞浜一の九、シェラトン東京ベイ内)、「オーツーパーク・セガワールド」㈱セガアミューズメント東日本。千葉市稲毛区園生町三八〇番一)。

神奈川(4)
「ピアAM綱島」㈱マタハリー。横浜市港北区綱島西二の二の二三)、「アメリカングラフティー1・2」(有サン・インターナショナルリミテッド。横浜市西区南幸一の五の二九)、「ワンダーパーク港北」㈱ナムコ。横浜市都筑区茅ヶ崎中央五の一)、「ハイテクランドセガ・プラボー」㈱セガ・アミューズメント東京。横浜市港北区綱島西二の六の二九)。

新潟
選出せず。

山梨(2)
「セガワールド甲府中央」㈱セガ・アミューズメント東京。甲府市徳行一の九の五)、「ナムコランド・リバーシティ店」㈱ナムコ。中巨摩郡田富町山之神字立川一一二二)。

長野(4)
「ファミリーランド上田店」㈱カキザキ。上田市天神一の九の一、イトーヨーカドー上田店4F)、「アピナ穂高店」㈱共和コーポレーション。南安曇野郡穂高町大字穂高二四五〇)、「トロピカルアミューズメント・イン・ドルフィン」㈱長野レジャー。長野市大字北長池一二三〇の一)、「丸光プレイランド」(日達商事㈱。諏訪市諏訪一の七の二十、丸光デパート5F)。

静岡
選出せず。

富山
選出せず。

石川
選出せず。

福井
選出せず。

岐阜
選出せず。

愛知(2)
「プラボ中川店」㈱ナムコ。名古屋市中川区富田町大字新家字永割一一七六の一)、「タイトーイン名駅店」㈱タイトー。名古屋市中村区名駅)。

三重
選出せず。

滋賀(1)
「チルコポルト草津店」㈱コナミアミューズメントオペレーション。栗太郡栗東町小柿七の八の八)。

京都
選出せず。

大阪(6)
「スターランド」㈱久富。大阪市港区弁天一の二の三、オーク200パラディッソ内)、「チルコポルト南津守店」㈱コナミアミューズメントオペレーション。大阪市西区南津守六の一の七十)、「ファンタジーワールド若江岩田店」㈱メルシーサービス。東大阪市瓜破堂一の十の五二)、「コスミックプラザABC」㈱アスモ。寝屋川市早子町十八の十四)、「アムパークアメッツォ」(同。寝屋川市高宮栄町九の三)、「カマロ千日前店」㈱グレイド。大阪市中央区千日前二の十一の五)。

兵庫(5)
「プラボ神戸西店」㈱ナムコ。神戸市西区伊川谷町別府字5丁坪二十の一)、「プラボ豊岡店」(同。豊岡市中陰字大工六一七)、「ハイテクランドセガ姫路スターレーン」㈱セガ・アミューズメント関西。姫路市南畝町二の五)、「セガワールド・フェニックス」(同。神戸市長田区菅原通り六十の二十、フェニックスプラザ)、「プレイランド」㈱三栄。川西市小花一の六の十六、ジャスコ川西店内)。

奈良
選出せず。

和歌山
選出せず。

鳥取
選出せず。

島根
選出せず。

岡山(2)
「プレイランドピカキッズ」㈱アミューズメントタカ。岡山市下石井二の十の二、イトーヨーカドー3F)、「マック倉敷店」(有ヤマカワ商事。倉敷市沖九の一、ライブ倉敷内)。

広島(4)
「セガワールド・アルパークラック・フィフティーズ」㈱セガアミューズメント西日本。広島市西区草津新町二丁目二六の一)、「ナムコランド高陽」㈱ナムコ。広島市安佐北区亀崎一丁目一の六)、「アミューズメントパーク」㈱タイトー。広島市中区西白島町二十二の十五)、「JOY・サンモール店」㈱プロバックス。広島市中区紙屋町二丁目二の十八)。

山口
選出せず。

徳島
選出せず。

香川(1)
「チルコポルト高松店」(コナミ日商ボウルエンターテイメント㈱。高松市伏石町一一一の一)。

愛媛(2)
「クラブセガ松山」㈱セガアミューズメント西日本。松山市大街道一丁目四の十二)、「ワンダーパーク今治店」㈱ナムコ。今治市東門町五の十三の一、フジグラン今治店内)。

高知
選出せず。

福岡(4)
「アカトンボ大橋駅前店」㈱コスモパーク。福岡市東区千早五の十七の六)、「ワンダーパーク博多店」㈱ナムコ。福岡市博多区博多駅中央街二の一、福岡センタービル7F)、「楽市楽座210店」㈱ワイドレジャー。久留米市東合川二の二の一)、「セイタイトー新宮店」㈱タイトー。糟屋郡新宮町大字下府六一六)。

佐賀
選出せず。

長崎(1)
「タイトーイン思案橋店」㈱タイトー。長崎市本石灰町六の四十)。

熊本
選出せず。

大分
選出せず。

宮崎
選出せず。

鹿児島(2)
「サンアミューズ川内店」㈱サンテスワールド。川内市御陵下町三七七六の一)、「パワー9西駅店」㈱拓進。鹿児島市中央町二一の三十)。

沖縄(2)
「アミューズメントスペース・イーグルII」㈱沖縄ベンダース。浦添市勢理客二の十四の六)、「クラブセガ北谷」㈱セガアミューズメント西日本。中頭郡北谷町美浜九番八号、シーサイドスクエア1F)。

第三種郵便物認可

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

12月号から

アップライト・ビデオ

	機種名(メーカー名)	評価
1	ゴールデンティー・フォー(インクレディブル・テクノロジー)	8.60
2	サイレントスコープ(コナミ)	7.93
3	ダークシルエット・サイレントスコープ 2(コナミ)	7.83
4	ハウス・オブ・ザ・デッド 2(セガ社)	7.50
5	ザ・グリッド(ミッドウェー)	7.30
6	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ(インクレディブル・テクノロジー)	7.12
7	マキシマムフォース(アタリゲームズ)	7.02
8	サイトフォー(アタリゲームズ)	7.02
9	ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ社)	6.90
10	エリア51(アタリゲームズ)	6.81
11	トータルバイス(コナミ)	6.75
12	ウォー(アタリゲームズ)	6.57
13	ポイントブランク[ガンバレット](ナムコ)	6.52
14	ワールドシリーズ99(セガ社)	6.44
15	ガントレットレジェンド(アタリゲームズ)	6.40

デラックス型・ビデオ(シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション)

	機種名(メーカー名)	評価
1	クルージンイグゾティカ(ミッドウェー)	8.21
2	タイムクライシス II(ナムコ)	8.14
3	エアーコンバット22(ナムコ)	8.00
4	18ホイーラー(セガ社)	7.93
5	クライシスゾーン(ナムコ)	7.91
6	スターウォーズレーサー(セガ社)	7.78
7	サンフランシスコ・ラッシュ:2049(アタリゲームズ)	7.76
8	クレイジータクシー(セガ社)	7.67
9	スターウォーズ・トリロジー(セガ社)	7.63
10	ハイドロサンダー(ミッドウェー)	7.59
11	ロストワールド・ジュラシックパーク(セガ社)	7.55
12	ジャンボ/サファリ(セガ社)	7.50
13	イビルナイト(コナミ)	7.40
14	CARTフューリー(ミッドウェー)	7.36
15	ロードバーナーズ(アタリゲームズ)	7.18

ビデオ・ソフトウェア

	機種名(メーカー名)	評価
1	カプコンvsSNK(カプコン)	8.73
2	ディアハンティングUSA(サミー)	7.90
3	マーヴルvsカプコン 2(カプコン)	7.52
4	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント(ナムコ)	7.38
5	ガントレットレジェンド・ダークレガシー(ミッドウェー)	7.33
6	NBAショータイム・ゴールドエディション(ミッドウェー)	7.33
7	ストライカーズ1945パートIII(彩京/ワールドワイドビデオ)	7.18
8	ゴールデンティー2K(インクレディブル・テクノロジー)	7.17
9	NFLブリッツ2000ゴールドエディション(ミッドウェー)	7.15
10	バーチャテニス[パワースマッシュ](セガ社)	7.11
11	ライデン〔雷電〕ファイターズ 2(セイブ開発/ファブテック)	6.93
12	ストリートファイター3・サードストライク(カプコン)	6.92
13	メタルスラッグ 3(SNKネオジオ)	6.80
14	ポイントブランク 2[ガンバァール](ナムコ)	6.75
15	ゴールデンティー99(インクレディブル・テクノロジー)	6.72
16	シンプソンズボウリング(コナミ)	6.62
17	ストライカーズ1945パートII(彩京/ワールドワイドビデオ)	6.61
18	ストリートファイター3 セカンドインパクト(カプコン)	6.56
19	ソウルキャリバー(ナムコ)	6.53
20	マーヴルvsカプコン(カプコン)	6.53

フリッパー

	機種名(メーカー名)	評価
1	メディーバル・マッドネス(ウィリアムズ)	8.00
2	モンスターバッシュ(ウィリアムズ)	7.64
3	サウスパーク(セガピンボール)	7.52
4	スターウォーズ・エピソード1(ウィリアムズ)	7.46
5	アタック・フロム・マーズ(バリー)	7.30
6	リベンジ・フロム・マーズ(バリー)	7.25
7	カクタスキャニオン(ウィリアムズ)	7.14

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

DJイベントにナムコ協賛 「ドリラー」設置

セガ社も「タンバリン」を

ナムコは十二月二日、東京の渋谷クラブ・エイジアで行なわれたイベント「ユーマノイドタイフーン」に協賛し、会場内に「ミスタードリラー・コーナー」を設けた。

同イベントは(有)フリフリカンパニー主催により、有名DJとVJを集めダンスミュージックによるDJの競演などを行なったもの。入場料制(三千円)で約八百人が来場した。

ナムコはTVゲーム「ミスタードリラー」に登場する〝ススムくん〟キャラクターの展開戦略の一環として協賛し、業務用TVゲーム機「ミスタードリラー2」と家庭用PSソフト「ミスタードリラー」をフリープレイで設置。両ゲームをメモリーカードでリンクさせ、家庭用ソフトでクリアしたデータを業務用に使用すると現れる隠しステージでプレイした来場者もいて盛り上がった。

同ゲームの千㍍モードを最速で掘り進んだプレイヤーに「PS2」用の同社ソフト「モトGP」をプレゼントした。また同社TVCM映像に合わせたDJの競演などが行なわれた。同社では今後も〝ススムくん〟をさまざまな分野でアピールしていき、同社の主要キャラに育てていく、としている。

なお同イベントにはセガ社も協賛しTVリズムゲーム「シャカっとタンバリン」をフリープレイで設置した。

「ミスタードリラー」コーナーのようす

ワウ・エンターテイメント 2ゲームを配信

携帯電話Jスカイにサイト開設

セガ社の開発子会社、㈱ワウ・エンターテイメント(本社東京、中川力也社長)は、携帯電話Jフォンのネットサービス「Jスカイ」で、ゲームサイト「ワウ・エンターテイメント」を開設、十一月一日ゲーム配信を開始した。「Jスカイ」へのゲーム配信は、セガグループでは初めてとなる。

ゲームコンテンツは二つあり、一つはサッカーゲーム「サッカー最高!」。オリジナルのクラブと選手を作成し、試合を進めながら能力をアップさせていくもの。ボール運びの選択により選手配置画像がリアルタイムに変わっていくのが特徴。

もう一つは魚釣りゲーム「みんなでフィッシング」で多人数プレイができるもの。プレイヤーはそれぞれ自分の魚をネット上に放流し、他の魚を釣ると得られるアイテムを自分の魚に付けて釣られにくくしていき、だれにも釣られない強い魚の育成をめざすゲーム。魚を釣るとその飼い主のプロフィールも表示される。

利用は有料登録制で一ゲーム月額二百円、二ゲームとも登録する場合は同三百円。

サザン「ツナミ」1位

タイトー「X2000」の00年間ランキング

タイトーは十二月下旬、業務用通信カラオケ「X2000」で歌われた曲の二〇〇〇年年間(一月一日-十二月十八日)ランキングを発表した。

年間トップとなったのはサザンオールスターズ「TSUNAMI」で、一-四月に一位、十一月まで三位以内をキープした。若者から中年層まで幅広く歌われレコード大賞にも輝いた。

アーチスト別では、九八-九九年一位のグレイを抑えて浜崎あゆみの曲が十二曲入り首位となった。女子高校生を中心に根強く支持された。

2000年年間〝曲別ランキング〟

	タイトル	アーチスト
1	TSUNAMI	サザンオールスターズ
2	あなたのキスを数えましょう~You were mine~	小柳ゆき
3	桜坂	福山雅治
4	LOVEマシーン	モーニング娘。
5	Squall	松本英子/福山雅治
6	ちょこっとLOVE	プッチモニ
7	恋のダンスサイト	モーニング娘。
8	愛情	小柳ゆき
9	SEASONS	浜崎あゆみ
10	GOLDFINGER'99	郷ひろみ
11	孫	大泉逸郎
12	ハッピーサマーウエディング	モーニング娘。
13	あの紙ヒコーキ くもり空わって	19(ジューク)
14	桜の時	aiko
15	appears	浜崎あゆみ
16	らいおんハート	SMAP
17	本能	椎名林檎
18	First Love	宇多田ヒカル
19	Goodbye Yesterday	今井美樹
20	Secret of my heart	倉木麻衣

2000年年間“アーチスト別ランキング”

	アーチスト	タイトル
1	浜崎あゆみ 12曲	「SEASONS」「appears」「Boys&Girls」「Fly high」「TO BE」「vogue」「LOVE~Destiney~」「Far a way」「浜崎あゆみメドレー2」「Who…」「SURREAL」「End roll」
2	モーニング娘。11曲(及び関連ユニット)	「LOVEマシーン」「ちょこっとLOVE」「恋のダンスサイト」「ハッピーサマーウェディング」「モーニング娘。メドレー」「赤い日記帳」「黄色いお空でBOOM BOOM BOOM」「青いスポーツカーの男」「乙女 パスタに感動」「I WISH」「青春時代1.2.3!」
3	GLAY 9曲	「ずっと2人で…」「Winter, again」「HOWEVER」「HAPPINESS」「サバイバル」「とまどい」「ここではない、どこかへ」「春を愛する人」「SOUL LOVE」
4	椎名林檎 6曲	「本能」「歌舞伎町の女王」「罪と罰」「ここでキスして。」「幸福論」「椎名林檎メドレー~新宿心理学~」

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

イタリア国会が
ゲーミング機一掃法案
偶然の遊技の要素あるものすべて

イタリアでのギャンブル機ブームに対処するため、イタリア国会はあらゆるゲーミング機を追放するとの立法政策をとることになった。十一月には下院で可決しており、十二月に上院で成立すれば、二〇〇一年一月にも施行される見通しだ。

イタリアではゲーミング機の設置営業は禁止されているが、九五年十月の法改正でリデムプションゲームを容認したのに伴い、賭博遊技が一斉に広まり、歯止めがきかない状況が続いている。とくにTVポーカーが多く、紙幣識別機付きが多い。

九五年の法改正の結果こうなった原因は、リデムプション（おまけ）をサービスだと理解せず、現金または現金との引き換え券を払い出してよいと勝手に解釈する業者が続出したことによる。このためTVポーカーなどの賭博が広がり、社会問題化し、しばしば警察による一斉取り締まりが行なわれることになった。

この問題に対処するためイタリア政府は二〇〇一年度予算案に付属する法案の中に、「賞金、引き換え券、トークンを払い出す」ゲーミング機を市場から撤去することを盛り込んだ。対象となるのは「ゲーム・オブ・チャンス」（偶然の遊技）による機械で、偶然の度合いは問わない。反対にスキル（プレイヤーの技術）だけで遊技が進められるAMゲーム機は、明らかに合法的だとされる。

AMゲーム機は九五年十月の法改正どおり、同じゲーム機での再ゲーム（リプレイ）を十回分まで提供できる。ただし一回のゲームは十二秒以上続かなければならないなどの制約もある。

イタリアの業者団体、SAPARはもう一年間はこれまで通りペイアウトプレイができるようにしてほしいとか、その猶予期間中にペイアウト額を引き下げるよう努力するとか、妥協案を掲げている。SAPARとしては政府や国会にさからっても、違法なギャンブル機設置営業をできるだけ長く温存させたい、という考えだ。

ゲーミング機としてのTVポーカー機などがイタリア全土に広まっており、このためAMゲーム機としてTVゲーム機などのオペレーション収入は減少している。今回の立法政策により、ゲーミング機がすべてイタリアから追放されるかどうかは、今後の経緯を見なくては分からない。

セントルイスでも
条例を4月施行
暴力シーンのあるTVゲーム

米国インディアナポリス市条例に続いて、セントルイス市は十月二十七日、暴力シーンのあるTVゲームから年少者を引き離すという条例を可決成立した。四月に施行される予定だ。

セントルイスのカウンティ議会が決めたもので、十七歳未満の年少者が暴力シーンや性的シーンのあるTVゲームソフトを買ったり、そういう内容の業務用TVゲーム機で遊んだりする際には、親の許可が必要になると決めた。インディアナポリス市条例と比べると、家庭用ゲームソフトまで規制する点で異なる。

シカゴでも業務用TVゲーム機をポルノと同様に規制するという条例案が提出されたが、十月三十日の公聴会でこの条例案は棚上げになった。しかし似たような条例案が提出される可能性はいぜん残されている。

西海岸のサンディエゴではインディアナポリス市条例と同内容（年齢は十七歳未満の者を対象にしている点が異なる）の条例案が提出され、十二月四日に公聴会が開かれた。公聴会ではシカゴと同様、「もしこの条例案が成立したら、インディアナポリス市の場合と同様、合衆国憲法に違反しているとのやっかいな訴訟に巻き込まれることになる」と業者側が意見陳述し、市議会側は弱気になったとされている。

以上のほか州単位ではニューヨーク州、ニュージャージー州でも同じような規制の動きがある。

一方、インディアナポリス市条例が、言論の自由を保障する合衆国憲法修正第一条に違反していないかどうか、などを含め同条例の問題点について、連邦控訴裁判所が近く決定を出す予定だ。業者側だけでなく、セントルイス、シカゴ、サンディエゴのそれぞれ議会側も、連邦控訴裁の決定を注目している。

ベトソン社の企画で
NFLチーム名
スターン社が製造を担当

米国ベトソン・エンタープライゼス（本社ニュージャージー州カールスタット、ピーター・ベティ会長）はアメリカンフットボールをテーマにしたフリッパーをIAAPA00に出品したが、ベトソン社がフリッパーメーカーになったというわけではない。

アメフトをテーマにしたこの「NFLピンボール」はベトソン社が企画、スターンピンボール社が製造し、ベトソングループのベトソン・インペリアル社が独占的に販売することになる。NFLの三十二チームをそれぞれタイトルに使うとのことで、そのうち「ジェッツ」と「ジャイアンツ」の二種がまず出荷されることになった。他のチームについては順次製造される予定。

ベティ会長によると、「NFLチームがフリッパーのデザインに使用されるのは初めて。NFLとフリッパーという米国人にとって古典的なゲームが組み合わされ、人気を集めるに違いない」とのこと。

「NFLピンボール」

JPMグループ売却
交渉は打ち切り
セガ社、少ない金額に反発

英国のAWP機メーカーであるJPM社グループをコナミが買うことで、持ち主のセガ社と交渉を進めていたが、この交渉は打ち切られた。コナミ側のコメントはないが、セガ社側では売却金額で折り合いがつかなかったと説明している。

JPM社グループはJPM社、エースコイン社、クリスタルレジャー社の三社で、いずれもフルーツマシンと呼ばれる射幸遊技のAWP機の有力メーカー。セガ社は九六年四月にこれら三社を買収した。JPM社グループの業績は良いことから、セガ社は手離さないと説明していたが、欧州子会社を再編するには売却するしかないと見られていた。

一方、コナミはゲーミング機分野に力を入れていることから、JPM社グループ買収はあり得るとされていた。そのため九九年四月ごろから、セガ社とコナミの交渉が欧州で話題になっていた。

しかし十一月までに、この話は実現しないことが明らかとなった。セガ社の欧州業務用子会社、セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社は、「売却金額に同意できなかった。両社の考え方の違いがあったためだ」と説明している。

ゲーミング機大手
IGT社の決算
売上高は10億ドル越える

ゲーミング機最大手の米国インターナショナル・ゲーム・テクノロジー社（IGT、本社ネバダ州リノ、トーマス・ベイカー社長）は十一月七日、二〇〇〇年九月期決算を発表、売上高が初めて十億ドル以上になったことを明らかにした。

売上高は前年比八％増の十億四百万ドル、営業利益は一三〇％増の二億六千七百万ドル、純利益は一五三％増の一億五千六百万ドルだった。

売上高のうちゲーミング機の販売は五％増の六億三百万ドル、ゲーミング機オペレーションは一四％増の四億百万ドル。

販売は国内が九％増の四万四千七百台で、金額にして一七％増。輸出は一七％減の六万二千三百台で、金額でも一七％減となった。

オペレーションは期末で、「メガバックス」など二万九千二百台を運営している。単独での運営のほか、他社との合弁事業として実施している例も多いとされている。

International Trade Show

Show	Date
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 16-19
ATEI, ICE & Euro Show'01 (London, UK)	Jan. 23-25
IAAPI 2001 (Munbai, India)	Feb. 2-4
AOU Expo'01 (Chiba, Japan)	Feb. 23-24
Fexpo'01 (Barcelona, Spain)	Feb. 28-Mar.2
AmEx 2001 (Dublin, Ireland)	Mar. 6-7
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 21-23
ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
Tokyo Game Show Spring (Chiba, Japan)	Mar. 30-Apr.1
TPFCA (Dubai, UAE)	Apr. 24-26
E3 (Los Angels, U.S.A)	May. 17-19
TiLE (London, UK)	Jun. 12-15
Asian Amusement Expo'01 (Hong, Kong)	Jul. 11-13
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 12-15
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 25-26
China Amusement Expo'01 (Beijing, China)	Aug. 1-4
Expolonia'01 (Warsaw, Poland)	Sept. 11-13
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept. 26-28

訂正　前号本欄トップの「ラスベガスで世界最大の観覧車計画」の見出し中、「高さ135m」とあるのは「高さ158m」の間違いでした。

話題のマシン

IGS社TV格闘「三国戦紀 2」

敵ボスと交代も

ナムコからメダル機「ナムコスターズ」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、台湾IGS社製TV格闘ゲーム「三国戦紀2」（総輸入元は㈱アルタ）が十二月二十七日、またメダルゲーム機「ナムコスターズ」が十二月中旬、それぞれ発売となった。

「三国戦紀2」は前作の続編で、技やアイテムなどが追加されて多彩になりゲームの幅を広げたもの。八方向レバーと四つのボタンを操作する。

敵キャラとのチェンジができるエリアが増え、ボスキャラも選べるようになった。各ステージに任務が設定され、クリアすると経験値が大幅に上がる。アイテムは敵を困惑させたり無数の矢を射るもの、爆弾、魔法、五段階の超必殺技、敵に合わせて使用する防御技、攻撃を援護してくれるもの、キャラによって異なる武器など多彩。ゲームはダメージ度による気力ゲージ制。基板OP価格十三万八千円。

三国戦紀 2

「ナムコスターズ」は"ジングルプッシャー"シリーズ第五弾。盤面ポケットにメダルが入ると液晶スロットがスタートし、一定条件で「パックマン」や「ギャラクシアン」、「ディグダグ」、「ゼビウス」など六種のTVゲームと「ワニワニパニック」など四種のメカゲームの画面によるミニゲームとなるのが特徴。ミニゲームをクリアするとフィールドにメダルが払い出される。

またNAMCOの五文字が揃って点灯すれば、大量のメダルがフィールドに落とされる。価格七十五万円。

ナムコスターズ

「コード1・ディスパッチ」

緊急車両が激走

コナミから「北斗の拳2」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、CGドライブゲーム機「コードワン・ディスパッチ」が十二月二十一日発売となった。またパンチングゲーム機「パンチマニア北斗の拳2」が十一月下旬発売となった。

「コードワン・ディスパッチ」は、緊急車両を操作し時間内に現場（ゴール）へ急行するゲーム。

車両はパトカーや消防車のほか戦車、トレーラー、リムジン、さらに救援ヘリコプター（コース上を低空飛行）まであり選択する。コースは街の中で、他車と接触しながら追い越していく。ボタンを押すと他車が横へよけてくれる。トレーラーなどは交差点を曲がりきれず建物などを破壊して進む。途中のチェックポイントを時間内に通過すれば先へ進める。

2P型価格百四十八万円。改造用基板キット三十九万八千円。

「パンチマニア北斗の拳2」は前作の続編で、新ステージと二人通信プレイモードを追加したもの。ランダムに起き上がってくる六つのパッドをタイミングよく叩いていくゲーム。

新ステージは「修羅の国編」で初級から上級まで五モードある。通信プレイは二台接続し、二人対戦／協力ができる。価格百八十万円、改造キット二十四万八千円。

パンチマニア北斗の拳 2

コードワン・ディスパッチ

SCメダルシリーズ第8弾

円卓料理が回転

タイトーの「満腹飯店」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、同社"SCメダルシリーズ"第八弾「満腹飯店」が十一月中旬発売となった。

中華料理店をモチーフに、TV画面上で料理を並べた円卓がルーレットになって回転するもの。

メダル投入で円卓が回り、ボタンで止める。向こう正面の中国人の前で止まった料理に表示された数字分だけ、メダルが払い出される。料理がなく皿だけの場合は「ハズレ」となる。

当たり枚数が二倍になるダブルアップゲーム、一定条件で表示枚数が増えるなど"お助けアイテム"などがあるが、これらは設定変更できる。百円硬貨との2WAY。OP価格二十九万八千円。

満腹飯店

話題のマシン

演出多彩なTV格闘ゲーム

KO後に復活も

富貴商会「アシュラバスター」

富貴商会（本社京都市、高橋靖和社長）から、同社開発TV格闘ゲーム「アシュラバスター」が十二月下旬発売となった。

これは「アシュラブレード」の続編で、新しい攻撃システムやキャラなどを加えバージョンアップしたもの。八方向レバーと三つのボタン（強中弱）を操作する。レバーはダッシュやジャンプ、ガード（空中でも可能）なども兼ねており、ボタンは二－三個同時押しで特殊攻撃ができる。

キャラは五人を追加し計十一人に増え、それぞれ攻撃方法やパワーアップの仕方が異なる。

新しく復活技「ラストスタンド」を追加。これはKOされてしまった瞬間にボタン三つを同時押しすると数秒間復活し、逆転のチャンスが与えられるというもの。

またキャラの背後に同キャラの上半身がアップで現れる最強の必殺技や、他の必殺技を強化して使う特殊技など派手な技が多数ある。一人用では奇怪なキャラが出現する。

タイマーと体力ゲージによる二ラウンド制。基板販売でOP価格十八万八千円。

アシュラバスター

ソニックチーム製マラカスゲーム続編

相性診断を追加

セガ社から「サンバＤＥアミーゴver. 2000」

セガ社から、㈱ソニックチーム（本社東京、中裕司社長）開発TVマラカスゲーム機「サンバDEアミーゴ・バージョン2000」が十二月下旬発売となった。

これは前作のバージョンアップ版で新しいモードと曲を追加したもの。備え付けの二つのマラカスを持ち、飛んで来る玉がマークの中に入った時、その高さと位置でマラカスを振るゲーム。

追加モードは二つあり、踊れと表示された時に指示とかけ声に合わせ上下左右に振り続けると高得点となる「ハッスルモード」と、二人用で二人のタイミングが合った度合いにより相性診断が表示される「ラブラブモード」。また子どもや長身の人がプレイしやすいよう身長設定の幅を広げた。

改造キット標準価格二十九万七千五百円。

サンバＤＥアミーゴver. 2000

玩具「プラレール」モデルに

目玉動く消防車

大阪娯楽機製、伊藤忠産機から

㈱大阪娯楽機製作所（本社大阪、藤原忠社長）製レール走行式乗物機「はじめてプラレール」の車両「消防車」が、伊藤忠産機㈱から昨年九月以降発売となっている。

これはトミーの玩具「プラレール」をもとに乗物機化したもので、レールも玩具のデザインを採用し、五色のカラーレールをつなぎ合わせた形になっている。

車両のフロント部分に設けられた大きな目玉が、走行中に左右へ動くのも特徴。二つのボタンで汽笛とキャラクターの音声が出る。

二百五十㍉ゲージ用。車両は二人乗りでOP価格八十万円。円形や8の字型などレールとのセットは百五十二万円から車両二台の三百十五万六千円まで五タイプある。

はじめてプラレール・消防車

玉落としメダルゲーム機

人形が踊る演出

富士電子工業「ビスクロマンス」

富士電子工業㈱（本社千葉県市川市、村上正信社長）から、メダルゲーム機「ビスクロマンス」が十二月下旬発売となった。

これは三色のカラーボールをボタンで盤面に落下させ、下部のポケットに入れて並べるとメダルが払い出されるゲーム。舞踏会をモチーフにしており、ジャックポットになれば盤面中央の扉が開き、内部で男女の人形が踊り出すという演出があるのが特徴。

一ゲーム規定枚数（一、三、五、十枚のいずれかに設定）のメダルを投入後、五個のボールを落として三個以上連続で並べると、その個数とカラー構成により設定された枚数のメダルが払い出される。五個連続で並べた場合はもう一個追加され、これを入賞穴に入れるとジャックポットとなり、ビスクドール風の人形が優雅に数分間踊った後、投入枚数の千倍のメダルが払い出される。OP価格九十八万円。

ビスクロマンス（左は動く人形の演出）

JANUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	燃えろ！ジャスティス学園（カプコン Naomi） Project Justice (Capcom)	6.64
2	2	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社 Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.11
3	1	カプコン VS SNK（カプコン Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	5.73
4	5	ミスタードリラー 2（ナムコ） Mr. Driller 2 (Namco)	5.52
5	3	ガンスパイク（彩京／カプコン Naomi） Gunspike (Cannon Spike) (Psikyo/Capcom)	5.50
6	4	ギルティギア X（サミー Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	5.47
7	6	パワースマッシュ（セガ社 Naomi） Virtua Tennis (Sega)	5.17
8	13	テトリスTAグランドマスター2（アリカ／彩京） Tetris TA Grand Master 2 (Arika/Psikyo)	4.88
9	–	続おてなみ拝見（サクセス／タイトーGネット） Otenami-Haiken 2* (Taito)	4.86
10	12	スーパーワールドスタジアム 2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	4.80
11	9	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	4.79
12	7	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.58
13	10	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.57
14	14	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNKネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	4.36
15	8	婆娑羅（ビスコ） Vasara (Visco)	4.20
16	21	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	4.16
17	11	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.07
18	19	マイティパン（ミッチェル／カプコン） Mighty／Pang (Mitchell)	4.06
19	18	対戦ホットギミック フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.04
20	32	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.03
21	25	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.02
22	15	ジャイアントグラム全日本プロレス3（セガ社 Naomi） Giant Gram 2000 (Sega)	4.01
23	38	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.00
24	17	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	3.93
25	37	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム（テクモ） Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	3.88

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ 2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.14
2	–	コンフィデンシャルミッション（SD／DX）（セガ社） Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	8.01
3	–	シャカっとタンバリン！（セガ社 Naomi） Syakatto-Tambourine (Sega)	8.00
4	2	東京バス案内（セガ社） Tokyo Bus Route (Sega)	7.68
5	5	セガストライクファイター（セガ社） Sega Strike Fighter (Sega)	7.63
6	3	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	7.56
7	4	ビートマニアⅡDXフォーススタイル（コナミ） Beatmania Ⅱ DX 4th Style (Konami)	7.00
8	6	ドラムマニア・サードミックス（コナミ） Drum Mania 3rd Mix (Konami)	6.59
9	7	バトルギア 2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.95
10	9	ゴルゴ13 奇跡の弾道（ナムコ） Sniper 13 - Miracle Trajectory (Namco)	5.93
11	15	ビートマニアコアリミックス（コナミ） Beatmania Core Remix (Konami)	5.70
12	10	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	5.60
13	11	ガンマニア（コナミ） Enforcers (Konami)	5.50
14	18	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.44
15	12	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス（2P／ソロ）（コナミ） Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	5.38
16	19	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.33
17	16	ギターフリークス・フォースミックス（コナミ） Guitar Freaks 4th Mix (Konami)	5.15
18	17	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	5.14

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	フォト＆シール・クルクル（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kuru Kuru (Make Software)	8.75
2	1	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.73
3	3	キャンバスショット（オムロン） Canvas Shot (Omron)	8.18
4	4	フォト＆シール・キララ 2（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)	7.81
5	5	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	7.08
6	6	ストリートスナップ EG（日立ソフトウェアエンジニアリング） Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	6.81
7	7	パンチマニア北斗の拳（コナミ） Punch Mania (Konami)	4.93

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.369

二〇〇一年 新春

有田佐市

ものの芽の
あらはれ出でし
大事かな
　　　　高浜虚子

賀状に御芽出度うと書く人もいる。

現在の情況では却々良い芽が期待出来そうにないのが残念ではあり、またそういうことを期待するのはあまりにも楽観的であるという非難は覚悟の上で、やはり新世紀である。

キルケゴールでさえ、嵐の中で漂流する難破船の船員の心情を例に引いて、絶望が深まるほどそれにつれて希望もつよくなる、といっていたのではないか。

句としては同じようなことを述べているのだろうが、スケールの大きさを感じさせるのが中村苑子のものである。

天と地の間に
うすうすと
口を開く

窪田空穂になると淋しさがつよくなってしまう。

命一つ身にとどまりて
天地のひろくさびしき
中にし息す

同じ窪田空穂でも元気がいい時には

我が心引きしまる時は
大空は
手もて触るべく
近寄りきたる

という短歌をものしている。気力充実、なにものでもどんと来いというつよい感じである。

たとえドン・キホーテじみているのにしてもやはり気概だけはしっかりしていないと、どう変化し、どう転んでゆくのか分らない二十一世紀に対処して行けない。

ガッツという言葉もある。東京人が好きで、関西の人たちは元来そういう言葉の使用を避けている場合が多かったのに、菊田一夫というシナリオ書きが拡めた根性という言葉もある。東京の人たちは無邪気に根性、根性と使用しているのだが、大阪では根性という言葉はどういう具合に使用されていたのかといえば、曰く、「根性が曲っている」あるいは「根性が腐っている」等々であり、菊田某という大阪の世情に無知な脚本家に振り回された東京人の根性の使用ぶりには、大阪人は傍迷惑で顔を顰めているのだ。

今風にいえば、根性は一種のクレオール語になっているようだ。

閑話休題、どちらにしても勁い気概で二十一世紀にたち向ってゆかねばならない。

といっても二十世紀末に顕著になった事象はというと崩落現象であり、いみじくもフランシス・フクヤマは〈「大崩壊」の時代〉という著書で、この崩落現象を詳述している。フクヤマにしてもこの前の著書では、西洋文明と東洋文明の衝突を懸念している程度に世界の動きを捕捉していたのだが、問題の根はそういう表層の次元のものではなくて、もっと根が深いことに気づかざるをえなかった。

基層が破壊されていることに気がつかない人、あるいは基層が破壊されていることをうすうすは知りながらも、表層を整えてゆけばそれによって基層の破壊に蓋をして何とかやってゆけるのではないかと弥縫策に熱心な人もいる。わが国で綜合雑誌で昨年特集されてきたものにも圧倒的にそういう弥縫策が多い。政治、あまりにも悲惨である。裏でしか行われていなかったことが堂々と表に出てくるようになってしまった。

秀れてとりあげられた課題は、経済と教育であった。

経済に関連して、何かITだけを使えば魔法のように構造改革ができるのではないかとの印象のみが一人歩きしているような感じがすると田中明彦は述べているが、ITはあくまでも手段に過ぎない存在なのであり、これを目的と勘違いしているような論が多いのは困ったことである。

社会学者ピエール・ブルデューは「社会学は、メディアなどによって形作られた通念に対し、実際の現実社会の姿を暴き出す学問である」として、その著書『市場独裁主義批判』で――規制緩和や技術革新（IT）などで世界市場が一元化しつつあることは事実だが、これは多国籍企業や機関投資家など支配層に動かされた世界貿易機関（WTO）などの国際機関が進める政策によって作り出されたに過ぎず、グローバル化をあたかも必然的で普遍的なこととする言説が、学問的装いをまとってまん延している。議論の余地のあるものを議論の余地のないものとして通用させようとする、このネオ・リベラリズムのイデオロギーは現代の新興宗教である――

更に――市場原理万能のグローバル化によって、失業や不安定就労の増大、福祉の切り捨て、年金や医療制度の後退、貧富の差の拡大、文化の画一化などといった社会的な苦しみが世界規模で広がっている――

――結局グローバル化は、多国籍企業や米国など一部の強国の利益にしかならない――

ピエール・ブルデューはサルトルの国の人である。訳は池田洋一郎氏による。

グローバル化に対するヨーロッパにおける見方としてブルデューのとる立場は突出して変ったものではなくて、ヨーロッパ各国では数世紀をかけて確立された、社会保障制度や労働法などの歴史的既得権益を守る福祉国家こそが唯一、野放しの経済の過酷なメカニズムに抵抗できるとする社会への見方や市民運動がつよい。

日本の現状ではどうかというと、ブルデューとは反対の立場が毎月のように総合雑誌に掲載されてきた。多国籍企業や機関投資家が釦をひとつ押せば、楽々と巨額の利益を得ることが出来るように。

前サンフランシスコ総領事で外務省経済局長、田中均、――二年ぶりに日本に帰ってきて「今回ほど『内』と『外』のギャップが大きいと感じたことはなかった」――

――「本当に日本は深刻な危機にある」、「これまで以上に人・物・サービス・資本の国境を越えた移動を自由にする枠組みをつくっていかなければならない」――

阿呆なことを言えるものである。

英文版業界ニュース

"Tekken TT", "Samba DE Amigo" Top Videos

After compiling yearly data (January ~ December 2000) of the "Game Machine" chart, Namco's "Tekken Tag Tournament" appeared at the top of the video game software division chart, while Sega's "Samba DE Amigo" topped the dedicated video game division chart. Since pinballs are not widely operated in Japan, there was insufficient data. The "Other Arcade Games" category was headed by "Photo & Seal Kilala" of Make Software.

"Tekken Tag Tournament" is a CG fighting game which was shipped in July 1999. It is the fourth title in the "Tekken" series, achieving 9,000 sets of shipments in Japan and 10,000 sets abroad. The fifth title called "Tekken 4" will be shipped in the summer of 2000.

"Samba DE Amigo" is a music video using a maraca and was popular for its individual style of play which was quite different from Konami's music games. "Photo & Seal Kilala" has become popular for its photographing & printing not only the player's face but also the whole body. It was shipped in November 1999.

The top 15 video game software, 15 dedicated videos and 7 other arcade games for 2000 are as follows. The titles marked with "+" are mahjong videos or quiz videos.

[Best Software 15]

1	Tekken Tag Tournament (Namco)	3,734
2	Virtua Striker 2 ver. 2000 (Sega)	3,731
3	Virtua Tennis [Power Smash] (Sega)	3,075
4	Mr. Driller (Namco)	2,951
5	Garou - Mark of The Wolves (SNK)	2,439
6	Dead or Alive 2 (Tecmo)	2,255
7	Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	2,165
8	Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	2,102
9	Strikers 1999 (Psikyo)	2,070
10	Virtua Striker 2 ver. 99 (Sega)	2,022
11	Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom)	1,673
12	King of Fighters 99 (SNK)	1,655
13	Tetris (Sega)	1,549
14	Super World Stadium 2000 (Namco)	1,530
15	Mahjong Hot Gimmick 3+ (Psikyo)	1,515

[Best Dedicated Video 15]

1	Samba DE Amigo (Sega)	3,204
2	Derby Owners Club (Sega)	2,766
3	Time Crisis 2 (Namco)	2,741
4	House of the Dead 2 (Sega)	2,700
5	Crisis Zone (Namco)	2,336
6	Dance Dance Revolution 3rd Mix (Konami)	1,787
7	Battle Gear (Taito)	1,717
8	Sniper 13 (Namco)	1,694
9	Power Excavator (Taito)	1,659
10	Typing of the Dead (Sega)	1,631
11	Thrill Drive (Konami)	1,352
12	World Kicks (Namco)	1,316
13	Touch de Uno! 2 (Sega)	1,259
14	Drum Mania 2nd Mix (Konami)	1,249
15	Virtua Fighter 3 (Sega)	1,218

[Best Other Arcade Games 7]

1	Photo & Seal Kilala (Make Software)	2,579
2	Street Snap (Towa Japan)	2,416
3	Street Snap EG (Hitachi Software)	1,913
4	Pure Shot (Omron)	1,857
5	Super Pricla 21 ((Atlus)	1,717
6	Print Club 2 (Atlus)	1,520
7	Punch Mania (Konami)	1,368

Namco, Sega Integrate Logistics

Namco Ltd., Tokyo, and Sega Corp., Tokyo, announced on December 1 that they will integrate their coin-op games and prizes logistics services. Sega Logistics Service Ltd., Sega's subsidiary undertaking Sega's forwarding services, will also undertake Namco's logistics functions. Consequently, Namco's forwarding service staff will be despatched to Sega Logistics Service.

The integration of forwarding services was realized because of the necessity to reduce costs due to the slump in the coin-op business. Namco and Sega are also considering the integration of their maintenance services. Sega Logistics Service will serve Sega's 600 arcades and Namco's 430 arcades as well as both companies' customers.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/

Namco "Wonder Egg" Closed

Namco's urban theme park "Wonder Egg 3" closed on December 31, 2000. Installed in a location scheduled for an urban redevelopment project with a time limit, this theme park opened as "Wonder Egg" in February 1992. Then, the time limit was extended, being opened after renewal as "Wonder Egg 2" in July 1996 and as "Wonder Egg 3" in April 1999.

The number of guests topped one million persons in January 1993. In July 1994, therefore, Namco opened the second theme park "Egg Empire" on the adjoining land, thus increasing the number of guests furthermore. The cumulative total number topped 6 million persons in May 1999, and is expected to reach about 6.5 million persons by the end of December 2000.

This theme park housed a variety of unique attractions and many events were held. Its knowhow about amusement park operations may be usefully applied to future operations, Namco explains.

Police Ends Search For Park's Accident

Fukuoka Prefectural Police announced that, pertaining to the accident in which 12 riders were injured in August 1998 at "Atlas Tower" within the theme park "Space World", they sent the papers on five persons concerned to the prosecutor's office. "Atlas Tower" is a name of "Space Shot" in the "Space World", which was manufactured by S&S Power Inc., Utah, U.S.A.

Those on whom the papers were sent to the prosecutor's office are an S&S Power's engineer responsible for development, two screening committeemen of the Building Center of Japan who examine the safety of amusement park facilities, and two persons in charge of control on the "Atlas Tower" in the "Space World".

Since the occurrence of the accident, the "Space World" has stopped operation of "Atlas Tower", and is planning to remove it in the near future. Although "Space Shot" is installed at several other locations such as "Asakusa Hanayashiki", no such accident has so far occurred and they will continue to be operated.

Tecmo Profit, PCCW Japan (Jaleco) In Red

Tecmo Limited, Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥3,754 million, and a net income of ¥140 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥164 million, home videos ¥1,791 million, and arcade operation ¥1,798 million. A breakdown of operating income shows that coin-op games accounted for ¥24 million, home videos ¥408 million, and arcade operation ¥247 million.

Pacific Century Cyberworks Japan (PCCW Japan, former Jaleco) reported mid-term consolidated revenue of ¥1,785 million, and a net loss of ¥2,346 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥579 million, home videos ¥705 million, aquariums ¥239 million, and arcade operation ¥239 million. While the company earned ¥83 million of operating income from home videos, it incurred ¥92 million of operating loss from coin-op games, ¥9 million from aquariums ¥49 million and ¥49 million from arcade operation. It also incurred ¥1,777 million of special loss.